

平成8年10月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第23号通巻第182号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
October 30.1996 No.182

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

AMショー新作速報!
各メーカー新作公開!!

今こそニューゲーム宣言!!
仰天!2大ヒーロー決戦!!
X-MEN VS. ストリートファイター

全キャラコマンド公開続報!!
バーチャファイター3

カプコン最新対戦格闘!
ウォーザード

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96/レイストーム

風雲スーパータッグバトル
ラストブロンクス/蒼穹紅蓮隊
ストリートファイターZERO2ALPHA

1996
10.30
毎月15日・30日発売/特別定価
530yen

勝てるか、私に。



TAITO FX-1

クションを実現。●8人の使用キャラのうち7人は、3つの格闘スタイルの中から好みの流派を選ぶことができます。
ます。●シフトボタンホールドにより、特殊な移動操作を行うことができます。

ファイターズ インパクト

S' IMPACT™

 ※ゲーム内容は、改良のため予告なく変更する場合がございます。※掲載写真はイメージ写真です。 ◆情報満載のタイトーホームページにアクセスしよう！(http://www.taito.co.jp)

TAITO®



CGフルポリゴン対戦格闘ゲーム

●本物の格闘家の動きをモーションキャプチャーにより再現してリアルなア
●モーション・スライドコンボにより、オリジナルの連続技をつくることができ

FIGHTERS

〈ウォザード　プロローグ改〉

聖暦1999年…
産業革命はおろかルネッサンスすら迎っていない時代。
世の国々には未だ封建政治がはびこり、"剣と魔道"を軍事力の要としていた。近隣諸国はお互いが武力制圧による領土拡大を目論みながらも、軍事的均衡を保っていた為、表面上は平穏な時が過ぎていく。
しかしそんな世界の流れをあざ笑うかの様に、突如として諸侯国連合内に覇を唱える強大な軍事国家が現れたのである。その謎多き帝国は魔道の力で操るべき超獣兵器を操り、さらに圧倒的な武力をもって大陸全土を蹂躙した。
かつての緑溢るる大陸は荒廃の一途をたどり、不幸の民びとの血は文字通り大地を紅く染め上げた。
人々は彼らの強大な力と残虐なる行為に恐怖し、暗雲垂れ込める未来に世界の破滅を予感するのであった…



©CAPCOM

いよいよ完成間近！ もうすぐ出るぞ！

いよいよ発売が近づいて来たので、キャラクター紹介しておこう。今回はプレイヤーの操る4人のキャラクターを紹介だ。

担当：魔法使い隊（ちょっと寒い）

6種類の魔法 その属性と効果を紹介

ウォーサードには、魔法攻撃（ミスティックマジック）というものがあり、魔法攻撃には、全部で6つの属性がある。

魔法攻撃は、いつでも使用できる訳ではなくて、魔法を使うためのアイテム**"ミスティックオーブ"**を取ることによって使用可能になる。

ミスティックオーブは、敵と戦っている最中に出てくる**"宝箱"**の中から出てきて、それを取ることで、1個につき1回、魔法攻撃が使える。ミスティックオーブは3個までストック出来るので、これを集めて、ここぞというときに魔法として使うのだ。また、各キャラクターのミスティックブレイクを使うときも、このミスティックオーブが必要。

魔法攻撃は、6種類あり、どれも様々な効果があり、使い方が変わってくる。また魔法攻撃6種類にはそれぞれ属性があり、その属性により、キャラクターの得意な魔法や、敵キャラの苦手な魔法など、効果や威力が変わってくるので、これらの効果をふまえた上での魔法の使い方がポイントになってくるぞ。

各魔法の効果については、次のようになっている。



メテオのオーブ

巨神ギアメテウスの力を封じ込めたオーブ。

グリーティアに伝わる伝説上の亜神。かつて神と悪魔がグリーティアを舞台に大きな戦争をしたときに、窮地に立たされた神軍が作り出した巨人。天空から大地に、そして地の奥底にまで届く星の雨を降らせたギアメテウスが神軍と悪魔軍の形勢を逆転したと伝えられている。神は天に戻ったが、彼が地上に降りたときに彼が流した汗がオーブに変化して今に伝えられているという。

●大地の属性を持つ魔法。空高くから、火山弾を降らせて攻撃する打撃系の魔法。

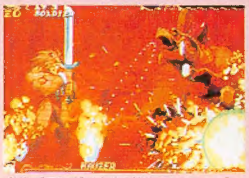


氷のオーブ

氷華スルフニルの力を封じ込めたオーブ。

アイスラーンに伝わる伝説。その昔、永久凍土の上に立つ針葉樹の森に氷の城が建っていた。スルフニルは、氷の城の城主であり、伝説の氷の城を追い求めて雪原に力尽き、冷たくなった冒険者の魂を氷の城で手厚くもてなすといわれている。この地方の雪原に見られるバラに似た小さな氷華は、氷の城に魂だけたどり着けた冒険者たちの肉体が変化したものだともいう。オーブは、この氷華が変化したもので彼女の城への道標にもなるといわれている。

●氷の属性を持つ魔法。10本の鋭い氷の柱が相手を襲い、凍り付かせてしまう魔法だ。



炎のオーブ

炎龍ゴランダの力を封じ込めたオーブ。

その昔、ゴラの国中を荒らし回ったといわれる龍。勇者の知恵と勇気で活火山の奥深くに閉じこめられた。炎のオーブは活火山の火口に吹き出す龍の邪念の結晶で、開放されたとたんに周りのあらゆるものを焼き尽くそうとする。余談だが、タオの履く火輪靴には、ゴランダを封じ込めた勇者が伝えたという炎龍の鱗が仕込まれている。

●炎の属性を持つ魔法。地面にたくさんの火柱を上げて敵を焼き尽くす攻撃魔法。



風のオーブ

風守ラファールの力を封じ込めたオーブ。

辺境のある国に伝わる伝承。かつて、天をも焼き尽くさんばかりの猛火が、次々にあちこちの国を飲み込んでいった。辺境のこの国を猛火が尽くさんとした時、その国の姫は炎に包まれかかった神殿にその身をささげ神に祈った。しかし祈りもむなしく、神殿は姫もろとも焼け落ちてしまった。だが神殿が崩れ落ちたその時、突然四方八方から嵐のような風が巻き起こり炎の歩みを止め、さらに突風は空を覆わんばかりの雨雲をどこからか運んできて、滝のような雨がたちまち猛火を消し去ってしまった。やがて神殿は元通り建て直されたが、一つだけ、神殿の正面に風守の像が置かれたのが違っていた。若い娘の姿をした風守の像の顔は、焼け死んだ姫にそっくりで、いつしか風守の像は、姫と同じ「ラファール」という名で呼ばれるようになっていた。風のオーブはラファールの像のある神殿で祝福された宝玉らしい。

●風の属性を持つ魔法。小さな竜巻をいくつも起こして、相手を巻き上げる攻撃魔法。



雷のオーブ

雷獣ガルバルズの力を封じ込めたオーブ。

グリーディアに伝わる伝説。地の果てに世界中の雲が生まれ変わる谷があり、そこは雷獣ガルバルズの住処だという。稲妻となって天界を駆けめぐるガルバルズは、天界の門を守る番人であった。しかし、神と悪魔の戦争の時に、天界に忍び込もうとした悪魔にそそのかされて天界の門を開けてしまった彼は、神の怒りをかって地の果ての谷に封じ込められた。嵐とともに沸き上がる黒雲は、彼の嘆きと悪魔に対する怒りが形になったもので、荒れ狂う雷は、彼の体毛が地下に潜む悪魔に向って射放たれているのだという。雷のオーブは雷が落ちた地面の中から発見されることが多いと聞く。

●雷の属性を持つ魔法。地面にいくつもの雷を発生させ、敵はその雷の直撃を受けて大ダメージを追う。



毒のオーブ

毒萬ドグマの力を封じ込めたオーブ。

ジパングに伝わる民話。その昔、山奥にこもりながら時の権力者を陰で支える一族がいた。その一族はあらゆる薬毒を使いこなし、人の心まで自在に操ることができたという。しかし、代々大量の薬毒を使い続けていたこの一族は次第にその数を減らしていった。一族の最後の後継者であるドグマは、その生涯を究極の毒の探究に費やし、晩年ついにそれを発見した。究極の薬毒とは、代々大量の薬毒にさらされながら受け継がれてきた自身の肉体であった。彼は身を削りつつ毒をつくりだし、異常なまでに強力な毒粉と、両手と片足、そして肝の臓のない肉体を残し、そして果てた……。オーブは、彼の成仏できない思念が、自然界の様々な毒素を吸収して実体化したものだという。

●毒の属性を持つオーブ。毒の煙を撒き、当たった相手を動けない状態にする。単体での威力は小さい。







ヘラクレス・ラッシュ

⬇⬊➡⬇⬊➡+P

ミスティックブレイク。オーブを一つ消費する。技自体はクロノス・ラッシュのHIT数を多くしたスペシャルバージョン的。また、この技は出るのが速いので、連続技に組み込むことが可能だ。威力はまあまあ。



LEO（レオ）

出身：グリーティア　性別：男性　年齢：35歳
身長：218cm　体重：125kg

グリーティア侯国の国王、レオは常に王道をもって国を治め、臣可のみならず臣民からも絶大なる信頼と尊敬を一身に集める真の名君であった。しかし1999年のある月、突如として現れた正体不明の軍勢が、この平和な侯国に大挙して攻め入ったのである。国王レオも自ら剣を取り、獅子奮迅の活躍ぶりを見せるが敵は圧倒的な兵力の差で国軍を包囲。臣民を盾にとられ、降伏を余儀なくされたのである。そして彼らの前に屈したレオを待ち受けていたのは死よりも残酷な報復だった。あろう事か敵は人を獣に変え、やがては生きたまま畜生道に堕ちていくという呪いをレオにかけたのである。母国を追われ、心身とも次第に獣と化していくレオ。また王を慕って城から逃げおおせた三賢者とその弟子達は、自らの命と引き替えに獣の呪いを解こうと試みる。だが無情にも敵の術は強力で、躯は半獣半人、人としての心も全てを取り戻すには至らなかったのである。而してその身代りと果てた命、百と三。高すぎる代償を支払い、ようやくレオは己を取戻し自分の成すべき事を思い出す。
「我、征くは王道、討つべきは魔道の軍勢也！」
「復讐」の二文字を胸に“獅子王”レオの旅が今、始まる。



マーズ・スラッシュ

➡⬇⬊+P

手に持った剣で大きく振りかぶり、振り下ろした剣で相手を切りつける打撃技。小は振りが小さめで、中、大となるにつれ、振りかぶりが大きくなる。通常の斬りと違い、当たると2HITするぞ。



クロノス・ラッシュ

⬇⬊➡+P

この技もまた手に持った剣で攻撃する技なのだが、この技は突進してから相手を切りつける技だ。小は走っていく距離が短く、中、大とも走る距離が長くなる。また、始めの出かかり部分にも攻撃判定がある。

リーチが長く威力も大きいパワーファイター

レオは、このゲームの4人のプレイヤーキャラの中では、最もスタンダードなファイタータイプのキャラクターで、リーチが長く、剣による攻撃を得意とする、使いやすいキャラといった位置になっている。

必殺技の数は少なく、レベルを上げていっても覚える必殺技は少ないが、そのぶんレオは、新しい剣や、新しい盾などの武器を手に入れることが出来るのだ。また、炎や氷に対する耐性も、ファイターならではの打たれ強さで、割と早い段階で耐性が付くぞ。

他のキャラのようなチェーンコンボはないが、通常技はリーチが長く、威力も大きい。だが、そのぶんスキはデカイ。

とにかくリーチの長さを生かして、敵をガンガン押していくタイプのキャラ。必殺技でガンガン押して行け！



必殺技のマーズ・スラッシュでガンガン押していけるぞ。

マーズ・スラッシュは、敵を転ばせることができるので、この技で敵を転ばせまくって押していけば、魔法なんて必要ない!!というぐらいの、パワーあふれる肉弾戦が可能。

これにヘラクレス・ラッシュなどの連続技や、魔法攻撃などを加えていけば、断然強いキャラクターになりそうだ。



もちろん魔法攻撃もできる。どちらも強力な攻撃だ。

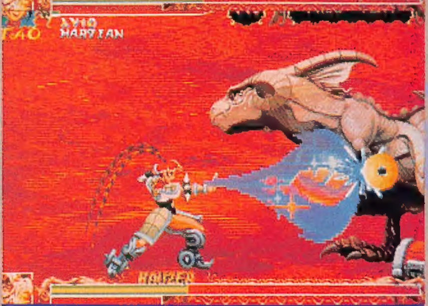
また、**アルティメット・ガード**（PK同時押し。投げ以外の攻撃を完全ガードする）からの反撃が強く、リーチが長い。これの説明などは、次回行おうと思う。



ガード・アタックがこれまたリーチが長く、強いぞ。



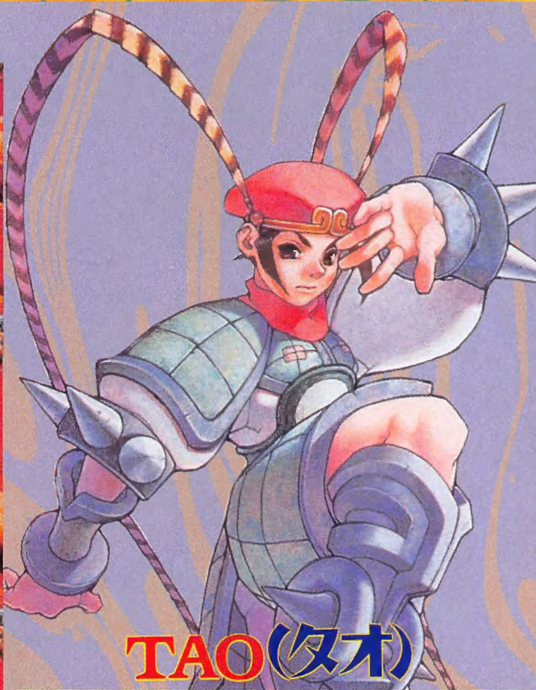




超空刃拳

⬇⬊➡⬇⬊➡+P

オーブを使用したタオのミスティックブレイク。見た目通り必殺技の空刃拳の強化版で、相手に対して多段ヒットしてくれる。超空刃拳も含めたコマンド技は、通常技キャンセル必殺技とした場合には連続技になる。

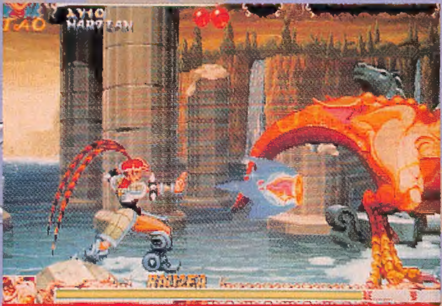


TAO(タオ)

出身　ゴラ　性別　女性　年齢　13才
身長　151cm　体重　39kg

最新の魔封武具と、独自に編み出された格闘術で西方に栄えてきた戦闘国家ゴラ。

それ故、常に有事に備えるこの国には軍学や剣術、槍術、棒術等といった各分野における精鋭部隊が存在し、これらの一員に選ばれる事はゴラの民にとって"最高の栄誉"として位置づけられている。その中の一つ"風舞（フォンウー）"は特に格闘に優れたる者、しかも女性だけで構成された精鋭部隊である。その一員となる"最高の栄誉"をわずか13歳にして手にした者がいた。少女の名はタオ。生まれながらにして備わった格技の才と、足甲に封じた火災輪を武器に各地の武術大会に出場、そのことごとくを制覇したという。タオ本人は特に闘いを好む訳ではないが、ただ勝つと皆に誉めてもらえる事がうれしく、またそうしたゴラの民の気質が彼女の才能を育んだといえよう。そんな殺伐としつつも牧歌的な日々が続くなか、またしても優勝を手に、タオは喜び勇んで帰り道を急いでいた。果たして彼女が目にした光景は無惨に焼き払われた故郷の村であった。親しかった仲間の姿も見当たらない。ただ訳も分からず悲しみに暮れる彼女の前に、何か巨きな影が舞い降りて来るのをタオは感じていた…。



空刃拳

⬇⬊➡+P

波動拳コマンドで出すことができるいわゆる飛び道具系の必殺技。コマンド入力時のパンチボタンで飛距離やスピードなどが変化する（弱は短く、強は長い）。リーチが短いタオにとっては、非常にありがたい技。



炎龍脚

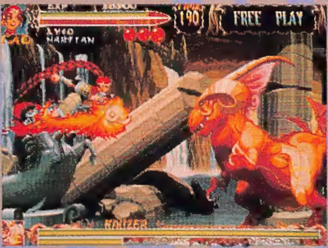
➡⬇⬊+K

逆立ちのような姿勢から、火炎輪を付けた足を回転させつつ蹴りあげる対空必殺技で地上から当てた場合は多段ヒットする。この技もコマンド入力時のキックボタンによって軌道が変化する（弱は低く、強は高い）。

体術だったらぼくにおまかせ!!

戦闘国家・ゴラ。その中でも格闘に優れた者たちを集めた風舞（フォンウー）の一員であるタオは13歳の武闘家。

武闘家というだけあって基本的には移動能力に優れ、素早い攻撃による近距離戦を得意とするキャラクター。ダッシュについては移動距離が長く、低い姿勢で相手の攻撃をすかせたり、レベルアップすると空中ダッシュなどといった特殊で使えるものもある。



レベルアップで空中ダッシュも使えるようになるぞ!!

攻撃に関しては、カプコン格ゲーではすでにお馴染みとなった弱↓中↓強のチェーンコンボがキャラ特性としてあり、そこからさらに必殺技キャンセルによる強力な連続技を相手に叩き込んでいくこともできたりする。また、これ以外では足につけた火炎輪による特定のキック攻撃が炎の属性を持っていて、ヒット時には相手を燃やしてダウンをさせることなどもできる。

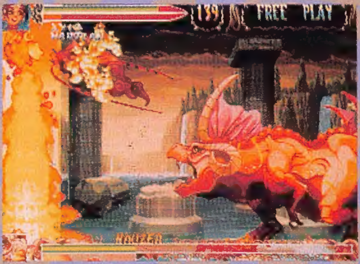
ただ、その半面として通常技やアルティメットガード後のガードキャンセル攻撃などの基本攻撃に関しては、リーチが短いといった欠点があるため、遠距離での闘いに関しては少し苦手みたいだ。

さて、魔法攻撃（ミスティックオーブ使用）に関しては平均的。耐性については火炎輪に象徴されているように炎に対する耐性は高く、それ以外は平均的で、ミスティックオーブの初期設定も炎のミスティックオーブとなっている。

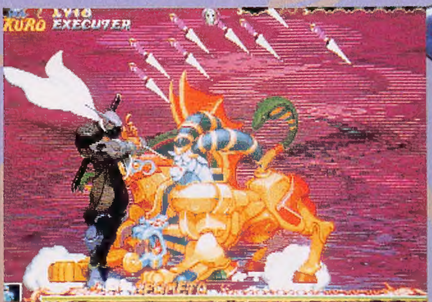


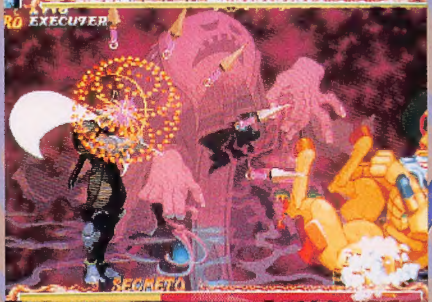
しゃがみ強キックで相手はダウンしてくれる。

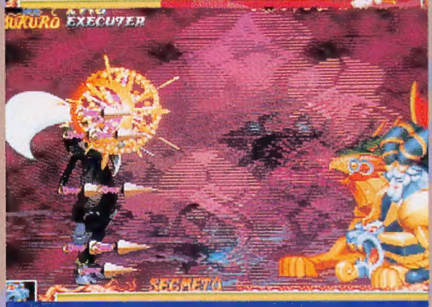
必殺技は飛び道具と対空技、さらにチェーンコンボと非常に使いやすい感の強いタオ。対戦ゲームはいいけど、アクションゲームはちょっと…なんていった人にもおすすめのキャラクターだ!!



基本的には炎系の攻撃に対して強い耐性をもっている。







十文字
↓↘→↓↘→+P

ムクロのミスティックブレイクは無数のクナイを投げつけるものだ。弱中強の違いはクナイの出る場所で、主に使用するのは強の真正面に出るもの。このクナイは硬直があまりないのでその後の行動が自由にできていい感じである。



MUKURO(ムクロ)

出身　ジパング　性別　男性　年齢　28才
身長　178cm　体重　65kg

時は1999年、400年もの永きにわたり、鎖国政策を貫いてきた独立国家ジパング。

トクガワ幕府が統治するこの国に、四隻の“黒船”が飛来した。かねてから攘夷論を唱える時の将軍ナオスケはこれを侵略行為を見なし、夷狄の脅威に対抗するため幕府成立以来、代々トクガワ家に仕えてきた“お庭番”に黒船阻止の命を下した。彼らは、防諜、暗殺、破壊工作等、裏の任務を遂行する集団で、それぞれが独自の忍法を習得した忍者で構成されているのだ。構成流派はラモン、ヤギュウ、クラマ、サイガ等、その数四十二にも及ぶと言われている。むろん流派は違えども「忠」と「義」を重んじる彼らにとって主君の命は絶対である。しかし羅門一族の頭にして“お庭番”の頭領・ムクロは度を越えた将軍の強行策に不審を抱き、事の真相を見極める為、独自に対外情報の収集にあたるのであった…。



螺旋脚
↓↙←+K

体をコマのようにまわしつつ体当たりをかます技。弱中強の違いはヒット数とその後のスキで、強だとヒット数は多いがスキも大きいので反撃を受けやすい。逆に弱ならスキは少ないので気軽に使っていけそうである。



一文字
↓↘→+P

クナイを3本横方向に飛ばすもの。弱中強の違いはそのスピードである。弱Ⓟキャンセルで連続にもなるので使い勝手はいい。遠くで投げまくればいいと思うかもしれないがCPUは結構ジャンプしたりして返してくるぞ。

ジャンプが魅力、リーチが魅力のムクロ

まずはムクロの通常技はいいものがそろっているのを知っておこう。

弱Ⓟは連打がきくのでいろいろ使い勝手がよさそうだし、強Ⓟは鎖鎌を使ったリーチのある攻撃で近づきたくないCPUに使えるものとなっている。強Ⓟは見た目もかっこいいので地上で、ジャンプでと使う人が多そうだ。



忍者らしい鎖鎌による攻撃。非常にかっこいい。

また強Ⓚもおもしろいものとなっている。大砲をズドンとやるものでジャンプ中に出すと一テンポそこで止まるのでCPU戦のパターンの中に組み込めるかもしれないのだ。



ジャンプ強Ⓚの大砲。空中で一度止まるぞ。

次は移動について見てみよう。通常のダッシュによる移動は忍者という割に遅いが、ムクロはジャンプの性能が高く、左右の移動を重視はしない。

ジャンプは高く、しかもレベルアップすれば2段ジャンプもできるようになるのである。

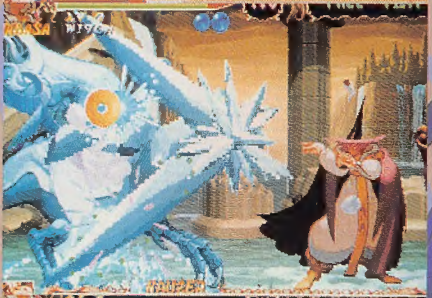
ジャンプ攻撃としては強Ⓟによる鎖鎌がリーチがあるし、もし跳び込んでいくのなら中Ⓚがいいだろう。

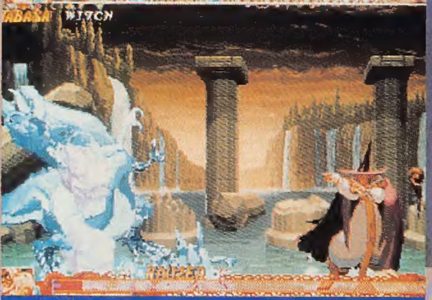
まだ各面のボスのアルゴリズムがわからないので詳しく書けないが、リーチがあり飛び道具がありジャンプがおもしろく螺旋脚によるコンボが楽しいムクロは非常にいいキャラであるだろう。



三角跳びだ!!忍者っぽいね。







トライシクル・エッジ

↓↘→↓↘→+P

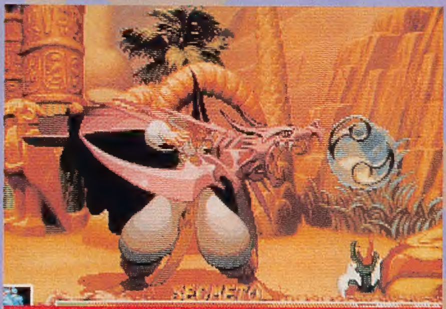
ボタンによる変化はなく、ボタンをすぐに離すと氷の刃を3方向に、順番に突き出す。押しっぱなしにすると、地面に落ちて水平に1本だけ突き出る。



TABASA(タバサ)

出身地　アイスラーーン　性別　女性　年齢　19才
身長　163cm　体重　48kg

北の地、アイスラーンに「不世出の魔道学者」と噂される少女がいた。彼女の名はタバサ。　一説にはノーベル魔学賞クラスの学者と同等の実力を持つと言われ、同時に超真理学と超自然仮学をも独学で修得した天才である。"万物の理は全て仮学的に解明できる"という信念のもと、タバサは古代魔法学と近代仮学を融合させた超近代魔学を確立すべく日夜研究に没頭していた。　しかしながら今、彼女はある事柄について強い関心を抱いている最中であった。1999年に入って以来、世界各地で異常現象が多発しているが、仮学的見地に立って分析した所、現象発生時に検知される波動は余りにも強力かつ不自然なもので、人為的なものではないかと思われるふしが多々見られたからである。それにこの波動には真理学的に言うところの"邪悪な匂い"がする事も彼女の興味を引いた。　数時間後、持ち前の探求心と学究肌の性格に火がついたのか、自らの仮説の証明と波動の原因究明の為、波動の中心と思われる地点に向かうタバサの姿があった…。



チャクラ・ウェーブ

↓↘→+P

飛び道具系の必殺技で、これをヒットさせると敵を少しだけ後退させられる。ボタンによって、飛んでいく速さが違うぞ。



レヴェリー・ソード

→↓↘+P

剣を振り回して上昇していく、対空必殺系の技だ。振り回すとはいっても剣を持って振り回すわけではなく、空中に浮遊している。押すボタンによって、上昇する高さが変わる。

手品師みたいな魔法使い

魔法使いだけあって、他のキャラとは一風変わった技を持つタバサ。通常技にかなり特徴が見られ、小攻撃は小さな杖を手を使わずに振り回し(動きに注目だ)、中は猫、大は氷の刃となる。中でも中攻撃がとても可愛らしく、タバサが猫じゃらしをパタパタさせると、タバサの足につかまってぐるっと回るのだ。詳しくは写真を見てくれい。大Ⓟ攻撃は氷の刃となるのだが、ボタンを押しっぱなしにすることによって刃を出す場所を変えることができる。押しっ放しにしている間は、水色の玉の状態で、ずっと押しっぱなしにし続けてしまうと下にぽとんと落ちてしまう。ボタンを押してすぐに離すと、斜め上方に向けてシャキーンと対空技になる。



この猫がまたいい。

一方大Ⓚのほうは鳩で、水平に飛んでいく。この鳩も、ボタンを押しっぱなしにすることによって飛んでいく距離が長くなる。押しっ放しからボタンを離し、再び大ボタンを押すと鳩を2羽出せるぞ。

チェーンコンボのほうはどうかというと、通常技が特殊だけあって、現時点ではつながらない。そのかわりと言ってはなんだが、アルティメットガードが非常に使える。上からおもりみたいなのがズドーンと落ちて、敵を押し潰してくれる。近距離戦でお世話になりそうだ。とはいっても、近距離戦は得意そうではないので、離れた間合いから、飛び道具で押していきたいところだ。



ひ〜〜〜〜んズドーン!



鳩がパタパタと。

新技続報!!

Virtua Fighter 3

今回はまだ残されていた新技公開に加え、知っておいて損はないシステムを紹介だ!!

隠し新システム!? ⬂K+Eの謎

不思議な技を発見!!

ほとんど出尽くしたと思われていたVF3の新システムだが、最近インストにない妙な技が見つかった。

その技のコマンドは「⬂K+E」。一見して軸移動したあとに⬂Kの中段キックを出しただけのように見えるが、じつはこの技はただの中段キックではない。

アキラを例にとってみればよくわかるのだが、「⬂K」と「⬂K+E」ではグラフィックがまるで違うのである。⬂K+Eのほうは、VF2のあの中段キックの形で、さらにキャラごとに技を出すときに固有の声を発する。

さて肝心の技のほうだが、性質としては完全に「対エスケープ用」の技である。というより、相手がエスケープ中でないとヒットしない。しかし、相手のエスケープを読めたときには強力な返し技になるぞ。君も通っぽく実戦投入してみよう。



相手のエスケープを読んだら…



⬂K+E。するとライン移動している相手にヒット!!



ちなみに、これがアキラのVF3での中段キック。全然グラフィックが違うでしょ。

酔っ払いのおじいちゃんに指導!! 舜帝の酔いを覚ませ!!

飲みすぎにはコレ!!

飲めば飲むほど強くなる酔拳の使い手、舜帝。VF3ではなんとただの「飲む」という技(!?)が追加された。ちょっと隙を見せると「クィ〜」と飲まれてどんどんパワーアップ…なんて、相手にとっては具合悪いよね。

しかしご安心を。今回はなんと、舜帝の酔いを覚ます技が各キャラに追加されているのだ。技表を見ると「酔い覚まし」と書かれた技がある。これを酔った舜帝にヒットさせると、酔いのカウントを減らすことができる。

飲みすぎのおじいちゃんに喝を入れよう!!



「おじいちゃ〜ん、飲みすぎだよお…」「うえ〜い」



「ちょっとお、聞いてるのオ!?」「うえ〜い」



「もう、いい加減にしなさいよう!!」バキッ!!



「ほえ!?」一発で酔いを覚まされたおじいちゃん。これは便利…かな。



ステージによって袖が変わる

葵

相手のダウン状態によってダウン投げも変化する。早速試すしか。
担当：借金

回し蹴りもいなす

葵の現時点で紹介できる技を紹介しよう。

●平手
上段判定の平手。同じコマンドを3回入力することで3回連続して出すことができる。その内2回まで連続ヒットするぞ。



●横打
横打はしゃがみガードにダメージを与えることはできないが、しゃがみガードを崩すことができる技。葵にはこの横打のようにしゃがみガードを崩す技というものが多数ある。そして横打からの連携がこの技。

●横周肘当て
衣車のように転身しながら繰り出す肘打ち。判定は上段だが横打でしゃがみを崩した後はヒットする。また攻撃判定が出るまでならGボタンで技をやめることも可能（寸止めという）。

●二連突横肘
連突（PP）から肘打ちを繰り出す。3発とも連続ヒットする。



●二連突横打
連突から横打へ移行する技。その間はつながっていないが横打は寸止め可能。そしてしゃがみは崩すためここから連携がある。

●連突絹車
連突絹車は二連突横打から中段技へ移行するコンビネーションで、しゃがみを崩した後はヒットする。またこの技も寸止め可能。

●鳳凰手
しゃがみガードにダメージを与えられる中段技。ヒット後連続でつながるものは今のところ見つかってない。



●両止
両止（りょうしと読む）は低い姿勢から両手で突きを繰り出す中段技。しゃがみを崩し、崩した後は追い打ちで連突につながる。



●踵切り
下段蹴り。ガードされると投げが確定してしまう。



●綾手取り
相手の横側を取ったときにでる横投げが綾手取りだ。相手の腕を極めながら投げるぞ。

●小波
小波は回転系の技をすかすいなし技。コマンドは転身入身や扇流など返しコマンドだが、さすがの葵も回し蹴りはいなすのが精一杯といったところか。




●落ち葉舞・風車輪
相手の膝蹴りを当て身で返す技。落ち葉舞は通常の立ち位置、風車輪は逆の位置（いわゆる八の字）でとったときに出すことができる。2でアキラがそうだったように葵の返し技も足の向きによって違う技が出る。






足うつぶせ方向時のダウン投げ、雲水。



頭あおむけ方向時のダウン投げ、浮葉陣。



頭うつぶせ方向時のダウン投げ、不動陣。

浮桜	ふざくら		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
上勢柳扇掌	じょうせいりゅうせんしょう	酔い覚まし、寸止め可	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
平手	ひらて	酔い覚まし	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
横打	おうだ		⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
横周肘当て	おうしゅうひじあて	寸止め可	➡Ⓟ+ⓀⓅ	上段パンチ系
二連突横肘	にれんとつおうちゅう	寸止め可	ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
二連突横打	にれんとつおうだ	寸止め可	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
二連突釘脚	にれんとつくぎきゃく		ⓅⓅⓀ	中段キック系
無双破	むそうは		⬉Ⓟ	中段パンチ系
衣車	ころもぐるま		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
飛蝶	ひちょう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
袖伸剣	そでしんけん		⇧Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰手	ほうおうしゅ		⇧Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
連突絹車	れんとつきぬぐるま	寸止め可	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	中段パンチ系
両止	りょうし		⇩⇩Ⓟ	中段パンチ系
旋桜	つむじざくら	寸止め可	⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
雲蹴り	くもげり		⇨ⓀⓀ	上段キック系
雷刃破	らいじんは		⇨Ⓚ	中段キック系
連突小太刀	れんとつこだち		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
鎖鎌	くさりがま		ⓀⓀ	中段キック系
草薙	くさなぎ	寸止め可	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
踵切り	かかとぎり		⬃Ⓚ	下段キック系
連突草薙	れんとつくさなぎ	寸止め可	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
綾手取り	あやてどり		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
杉倒	すぎたおし		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
木の葉落とし	このはおとし		⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ
六段帯取	ろくだんおびとり		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
円月巴	えんげつは		⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ
合気投げ	あいきなげ		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
手極め倒身	てきめとうしん		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
裏扇流	うらせんりゅう	敵背後、上K	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
裏小手返し	うらこてがえし	敵背後、上P	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
羽朧	はおぼろ	逆上K	⇦Ⓟ	上段いなし系
流制手	りゅうせいしゅ	逆上P	⇦Ⓟ	上段いなし系
半月車	はんげつぐるま	正中K	⬃Ⓟ	中段いなし系
小波	こなみ	回し蹴り	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段いなし系
小波	こなみ	下段回し蹴り	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段いなし系
枝割き	えださき	逆上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
渦捻り	うずねり	逆上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
楔落とし	くさびおとし	正上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
転身入身	てんしんにゅうしん	正上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
蔦かずら	つたかずら	正中K	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
龍の顎門	りゅうのあぎと	正肘	⬁Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇裂き	おうぎさき	逆中K	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
落ち葉舞	おちばまい	正膝	⬁Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
風車輪	ふうしゃりん	逆膝	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇流	せんりゅう	正下P	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
楓落とし	かえでおとし	正下K	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
羽折	うせつ	正下P	（しゃがみ）Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
水月	すいげつ	正下K	（しゃがみ）Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
縦手刀	たてしゅとう		⇧Ⓟ	ダウン攻撃
枝砕き	えだくだき	足あおむけ	⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
雲水	うんすい	足うつぶせ	⇨Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
浮葉陣	ふようじん	頭あおむけ	⇨Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
不動陣	ふどうじん	頭うつぶせ	⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ



[illegible]ス！ごっつぁんです！
鷹嵐
基本戦法に潤いを与える、多彩な投げ技に加えて、打撃の要、突っ張りからの派生技を紹介！
担当:アティトシ

基本戦法に最低限必要な技は、だいたい前号までで出尽くした。よって、それ[illegible]のみで闘っていくことも可能だが、強くあるためには、今回紹介していく技もやはり使いこなしていくべきだろう。

突っ張りからの派生技

突っ[illegible]連打できるパンチ技。諸手をキャンセルして出す（諸[illegible]）こともでき、その[illegible]終了する。

どっちにしても、[illegible]は最後まで出し切るか、[illegible]で止めるか。この2選択し[illegible]ないと思われた技だが、実は派生させることができた。

●**突っ張り諸手**

〝諸手突っ張り〟でない点に注意。突っ張りを5発出した後に、中段技の諸手が出る。

その後また諸手がキャンセルされⓅⓅ…とはならず、ガードされるとヤバイ。

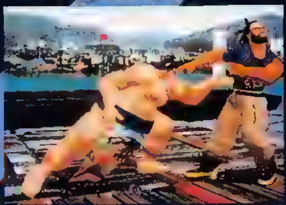
●**突っ張り樽砕き**

同じ突っ張りからの派生だが、こちらのほうが使用頻度が高くなりそう。確実にダウンが奪えるし威力も高め（硬化も長いが…）。

また、何より突っ張り諸手は出しにくい。慣れてしまえば関係ないかもしれないが、目測で出すのは恐らく不可能[illegible]



突っ張りは最高6発。2発で止めて⇨Ⓟとやると



本来しゃがみ状態からしか出せない樽砕きが出る。

もろ差しした、その後

●**もろ差し**

VF3から登場した、新しい概念〝キャッチ投げ〟に属するもので、コマンドを入力するだけで相手との距離を詰めてつかむ。

これだけではノーダメージだが、もろ差し中にコマンドを入力することにより、投げ技として成立する。次の4技がそれだ。



コマンドを入力するだけで、ＱＦも兼ねてくれる便利さ。



[illegible]して射定内に相手を捕らえると、自動的にもろ差しする。

●**内無双**
●**二丁投げ**
●**蛙掛け**
●**呼び戻し**

威力に大差はないが、使い分けは必要不可欠。もちろん投げ抜けされるのを防ぐためで、その点から考えると内無双（Ⓟ+Ⓖ）は、対戦レベルが低いうちはあまり使わな[illegible]



[illegible]もろ差し自体に威力はない。[illegible]に4技から選択。入力せず[illegible]

[illegible]使わないかも。見た目でいうな[illegible]断然、[illegible]呼び戻し（個人的[illegible]）[illegible]技と[illegible]しく、[illegible]では、[illegible]していこう。

●**小股すくい**

[illegible]

●**合掌捻り**

相手の頭をグリグリヤって[illegible]から放り投げる。ちょっと[illegible]稚な形態説明で申し分けないが、とにかく鷹嵐のコマンド投げの中では最大威力のものだ（今のところ）。

当然、コマンドは難しめだが、できるだけ正確に入力で[illegible]

●**猫だまし**

前号で[illegible]段攻撃で[illegible]ある。しかし[illegible]バーを[illegible]に入れた[illegible]中段攻撃で[illegible]ることはできない。

ちなみに[illegible]対戦[illegible]用のものなので、それについては[illegible]明されているので、[illegible]参照してほしい。



[illegible]

突っ張り	つっぱり		ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上段パンチ系
突っ張り諸手	つぱりもろて		ⓅⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
諸手突っ張り	もろてつっぱり		⇨⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
突っ張り樽砕き	つっぱりたるくだき		ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
勝ち上げ	かちあげ		⬉Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
諸手突き	もろてづき		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
髷張り手	まげはりて	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
中突っ張り	ちゅうつっぱり		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
肘当て	ひじあて		⇨Ⓟ	中段パンチ系
斬撃	ざんげき		⬂⬂Ⓟ	中段パンチ系
髷龍	まげりゅう		⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
鬼殺し	おにごろし		⬂Ⓟ	中段パンチ系
鬼勝ち上げ	おにかちあげ		⬁Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
鐘突き	かねつき		⇨Ⓟ	中段パンチ系
叩き込み	はたきこみ		⇦Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
氷柱割り	ひょうちゅうわり		⬃Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
樽砕き	たるくだき		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
羆爪	ひぐまづめ		⬇⇦⬂Ⓟ	中段パンチ系
肘当て叩き	ひじあてたたき		⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
丸太膝	まるたひざ		⬂Ⓚ	中段キック系
四股蹴り	しこげり		⇦Ⓚ	中段キック系
露払い1	つゆはらい		⬇Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
蹴たぐり	けたぐり		⇩Ⓚ	下段キック系
褄取り	つまどり		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
浴びせ倒し	あびせたおし		⇨⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
吊り落とし	つりおとし		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
小股すくい(しゃがみ)	こまたすくい		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
四つ身	よつみ		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
合掌捻り	がっしょうひねり		⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
外掛け	そとがけ		⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
首投げ	くびなげ		⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ
居反り	いぞり		⬇⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ
掴み投げ	つかみなげ		⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
もろ差し	もろざし		⇦⬃Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
内無双	うちむそう	もろ差し後	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二丁投げ	にちょうなげ	もろ差し後	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
蛙掛け	かわずがけ	もろ差し後	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
呼び戻し	よびもどし	もろ差し後	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
櫓投げ	やぐらなげ	四つ身後	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
外無双	そとむそう	四つ身後	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二枚蹴り	にまいげり	四つ身後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
瓦砕き	かわらくだき	敵ダウン	⬂ⓅⓅ	ダウン攻撃
四股	しこ	敵ダウン	⬁Ⓚ	ダウン攻撃
猫だまし	ねこだまし	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段パンチ系
猫だまし	ねこだまし		⬇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段パンチ系



[illegible]がパワーアップ

アキラ

今回は新技公開に加え、ちょっと実戦的なハナシに踏み込んじゃいますか。

担当：GYU

そろそろ各地のゲームセンターで出回っているであろう、期待のVF3。

今までも本誌でアキラの固有技に関していくつか紹介してきたが、発売バージョンの原稿を届けることができるのは今回が初めて。

そこで今まで以上に踏み込んだアキラの固有技の解説をお送りしよう。

ワリと重要と思われる固有技

ではさっそく解説に入るとして、まずは使用頻度が高く、使用の目的も明らかかと思われる技に触れておこう。

●裡門頂肘&躍歩頂肘

アキラの代表的な中段攻撃。どちらも大きく踏み込みつつ、肘打ちを繰り出すというものだが、躍歩頂肘のほうがリーチが長く、出す度に足位置が入れ替わるといった特徴がある。

VF2ではアキラのメイン武器であった躍歩頂肘。しかし今回は裡門頂[illegible]硬化時間[illegible]た。

[illegible]の攻撃をガード[illegible]など間合いが近い場合は、裡門頂肘を用いるといった使い分けが必要となるだろう。

またアキラはこれらの技以外にも中段攻撃を豊富に持っているので、VF2のときに「中段は躍歩頂[illegible]」といった考えは[illegible]かもしれない。



VF3では裡門頂肘の重要性がアップ！

●猛虎硬爬山

過去に紹介したとおり[illegible]硬爬山による[illegible]くなっている。またシステム上、しゃがみ状態のままダッシュすることができなくなっているため、VF2よりも扱いが難しくなった。

しかし密着時の爆発力は健在なので、しゃがみダッシュ（立ち状態からのもの）、猛虎硬爬山といった使用法の[illegible]性は変わらない。

●揚砲

[illegible]攻撃として生まれ変わった。

ジェフリーなどのものと比べるとその差は如何ともしがたいが、一応アッパーのような感じで用いても構わないだろう。ちなみに逆足からならP～揚砲などが連続技として決まる（もちろんキャラによる条件付き）。

●上歩衝掌

いわゆる立ち[illegible]硬爬山[illegible]上段攻撃である点がネックだが、発生が早く、硬化が短いといった利点に加え、酒を飲んだ発帝の酔いを1段階醒ますといった面白い効果をもった技でもある。

●貼山靠

Eボタンを利用した[illegible]。ガードされるとスキは大[illegible]の性能は[illegible]次第ではバリバリ[illegible]ることができる。VF3らしい闘いを繰り広げたような気にさせられる技なので、ぜひとも使っていきたいところ。

●順歩翻胯

相手が投げが決まる状態[illegible]ら崩し技に、それ以外の状態であれば中段攻撃となる打撃技。

中段攻撃の攻撃力は[illegible]るものだが、自動2択という点が興味深い。[illegible]

●大纏崩捶

相手を吹き飛ばしつつダメージを与える[illegible]。[illegible]ような壁（例えば万里の頂上）でも、大纏崩捶すれば[illegible]を越えてリングアウトということがVF3では可能となった。これはまさにこの技の重要性を感じさせる[illegible]かな事件である。

新技公開

ここで初公開の固有技（VF2からの継承技も含む）を紹介していこう。

●崩撃雲身双虎掌

VF2で猛威をふるった崩撃アキラスペシャル。[illegible]



崩撃雲身双虎掌。[illegible]

●弓歩頂肘

相手を[illegible]から投げる[illegible]

[illegible]



[illegible]

●[illegible]

外門頂肘[illegible]

[illegible]なかったことを[illegible]



[illegible]

上歩衝掌	じょうほしょうしょう	酔い覚まし	⇦⇩Ⓟ	上段パンチ系
裡門頂肘	りもんちょうちゅう		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
馬歩頂肘	まほちょうちゅう	龍槍式ヒットorガード	⇨Ⓟ	中段パンチ系
開胯	かいこ		⇨Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
上歩頂肘	じょうほちょうちゅう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
揚砲	ようほう		⇧⇦Ⓟ	中段パンチ系
跳山崩捶	ちょうざんほうすい		⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
貼山靠	てんざんこう		⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+E	中段パンチ系
撃歩翻胯	げきほほんこ		⇩Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
躍歩頂肘	やくほちょうちゅう		⇨⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
鉄山靠	てつざんこう		⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
馬歩衝靠	まほしょうこう		⬇⇦Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
猛虎硬爬山	もうここうはざん		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
白虎双掌打	びゃっこそうしょうだ		⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
独歩頂膝	どっぽちょうしつ		Ⓚ+ⒼⒼ離す	中段キック系
龍槍式	りゅうそうしき		⇧Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
連環腿	れんかんたい		⇨⇨ⓀⓀ	中段キック系
捜下崩捶	そうかほうすい		⇧Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
弓歩頂肘	きゅうほちょうちゅう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
大纏崩捶	だいてんほうすい		⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
順歩翻胯	じゅんほほんこ		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
心意把	しんいは		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
鷂子穿林	ようしせんりん		⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
獅子抱月	ししほうげつ		⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ
進歩里胯	りんぽりこ		⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ
大浙江	だいせっこう		Ⓟ+Ⓖ	後ろキャッチ投げ
崩撃雲身双虎掌	ほうげきうんしんそうこしょう		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ ⇩⇨Ⓟor⇨Ⓟ	
単翼頂	たんよくちょう	正上K	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
揚炮	ようほう	逆上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
単翼頂	たんよくちょう	逆上K	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	正上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
上歩衝靠	じょうほしょうこう	正中K	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
旋風双撞	せんぷうそうしょう	膝	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	肘	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
背歩裏肘	はいほりちゅう	逆中K	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
翻身単打	ほんしんたんだ	下P	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
双拍手	そうはくしゅ	下K	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
槍下砲	そうかほう		⇩Ⓟ	ダウン攻撃



[illegible]ナックルがかなり特異な技に…

ジャッキー

今回は入力の技を公開だ。次からはいよいよ攻略していくぞ。イエー!!

担当：C-LAN

発売から半月経ったVF3。技紹介はとりあえず今回で一区切り。これがすべてで[illegible]い切れないが、これだけあれば何とかなるはず。

●スウェーフック
前回の「[illegible]」のコマンドが変更された。[illegible]と同じに扱われているのは前作通り。ゆえに「[illegible]P、PK」ということもできるぞ。



出し方が変わった[illegible]ック。ここからの連[illegible]

●ジャブダブルストレート
すべて上段だがラストのストレートが当たるとダウンを奪える。しかし通常連続にはならないので実戦ではコンボ[エ]ルボーを使うことのほうが[illegible]なりそうだ。



PPからのストレート。ダウンを奪えるぞ。

●ビートナックル
ビートナックルからの連携ができたものの、K+Gと同じくガードされると技が途中で止まってしまうようになった。どうするよオイって感じだ。
その代わり、ビートナックルには「酔い覚まし」という新しい効果が追加された。これは対舜帝戦でのみ有効な要素で、酔いを一段階落とすことができるのだ。



ガードされると止まってしま[illegible]。酔い覚ましの効果がある。

●コンボバックナックルスピン
「PP、P」からの派生技。ジャッキーの連携は数こそ多いものの、どうも上段と下段がほとんどで、中段が少ないのがちと気になるところ。他の連携にもいえるが、Gボタンで止めて、中段も絡めていくといった工夫が必要になりそうだ。

●パンチスピンキック
VF2では遠距離ならばパンチスピンキック、近距離ならばパンチサイドキックが出たが、今回は正構えならパンチスピン、ハの字ならパンチサイドが出るように変更され[illegible]。PKのパンチハイキックは従来通り遠距離専用技だ。

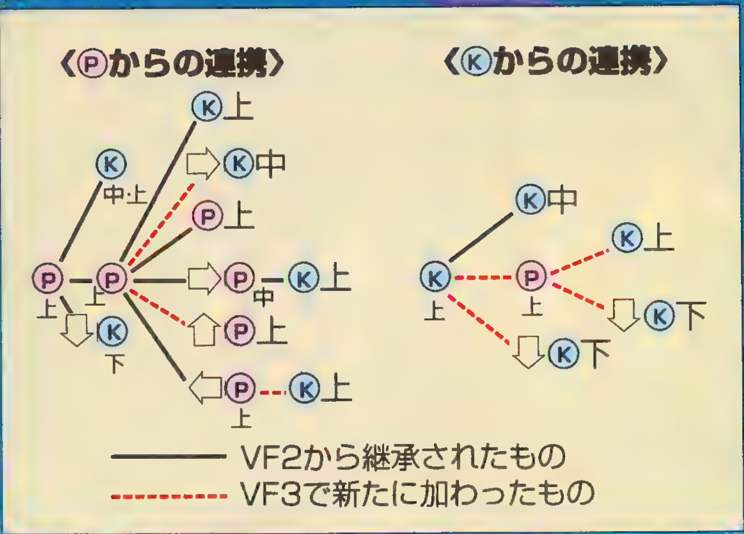


こんなに遠いのに[illegible]

●ネックスラッシング
Eボタンなどで相手のサイドを取ったときの投げ。一度は見てみよう。



[illegible]



スウェーフック		Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
スマッシュフック		⬂Ⓟ	上段パンチ系
スピニングバックナックル		⇦Ⓟ	上段パンチ系
ダブルスピンナックル		⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
ライトニングストレート		⬂ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
フラッシュピストンパンチ		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
ジャブダブルストレート		ⓅⓅ⇧Ⓟ	上段パンチ系
ビートナックル	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングエルボー		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ライトニングフック		⬂ⓅⓅⓅⓅ	中段パンチ系
コンボエルボー		ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
スピニングキック		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ライトニングキック		⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上段キック系
コンボバックナックルスピン		ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上段キック系
スピニングアームキック		⇦ⓅⓀ	上段キック系
エルボースピンキック		⇨ⓅⓀ	上段キック系
エルボーナックルスピンキック		⇨ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボスピンキック		ⓀⓅⓀ	上段キック系
ビート&ナックルスピン		Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上段キック系
パンチスピンキック	正構え	ⓅⓀ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボエルボースピンキック		ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上段キック系
ニーキック		⇨Ⓚ	中段キック系
ダッシュハンマーキック		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
トーキック		⇩Ⓚ	中段キック系
サイドフックキック		⇦Ⓚ	中段キック系
スピンヒールソード		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック
ダブルミドルキック		⬂ⓀⓀ	中段キック系
ミドルスピンキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
サマーソルトキック		⬂Ⓚ	中段キック系
ダブルスピニングキック		ⓀⓀ	中段キック系
ダブルパンチニーキック		ⓅⓅ⇨Ⓚ	中段キック系
スラントバックナックル		⬃Ⓟ	下段パンチ系
スピニングスラントバックナックル		⇦Ⓟ⬃Ⓟ	下段パンチ系
レッグスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
スラントロースピンキック		⬃ⓅⓀ	下段キック系
スピニングロースピンキック		⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下段キック系
ダブルローキック		⬇ⓀⓀ	下段キック系
エルボーナックルロースピンキック		⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
2ウェイスピンキック		Ⓚ⇩Ⓚ	下段キック系
コンボロースピンキック		ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
ビート&ナックルロースピン		Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
パンチロースピンキック		Ⓟ⇩Ⓚ	下段キック系
ダブルパンチロースピンキック		ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
スピニングキックロースピンキック		Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ネックブリーカードロップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
ネックスラッシング		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
フェースクラッシャー		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ニーストライク		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
スイッチステップ		⇩⇩	移動系



中段の鬼!?

サラ

技のつなぎが豊富になった。2Pカラーはやばい?

担当：ワイルダーKEI

新技公開

●シェルブレイクエルボー　横投げ。エスケイプで、相手の側面を取ったときに成立する投げ技だ。



ガツンといっとけ。

●レッグホールドスロー　相手の首に両足を引っ掛けて、ねじり倒す投げ技。これで、正面での投げ技は、4つになったわけだ。本当?



そのままねじり倒す!

旧技がちょいと変わった

●スウェースマッシュ　相手のⓅを避けながら攻撃するパンチ。前回と変わっているところは、このスウェースマッシュから2発目のⓅへと連続して出せなくなっているところだ。要するに、Ⓟ+ⒺⓅⓅという連携はない。



避けてパンチ。

●ダブルキック　前回では、よくサマーソルトの失敗で出てしまった蹴り。前はすくい上げるような蹴り技であったが、今回は上段蹴り2発になっている。わかりやすく言えば、イリュージョンキックの上段バージョンといった感じだ。ダブルスラストキックとは、ちょっと違うぞ。



2段なのは前と一緒。

●ミラージュキック　中段蹴りの3連発。今回は、色々と使える仕上がりになっているぞ。が、3発目は上段。

●ダブルステップニー　ニーキックとライジングニーの連携技。ガードしきられると痛いのは今回も同じ。



全弾ヒットすればもう。

●パンチサイドキック　上段パンチと中段蹴りの連携攻撃。ミドルキックのスキを、前回ではこの技で補っていた。今回もお世話になりそうである。



威力は低いが相手にしてみれば…。

●バックドロップ　サラの背後投げであるが、相手が立っているかしゃがんでいるかで、ボタンの入力の仕方が変わってくる。相手が立っているのならばⓅ+Ⓖで、しゃがんでいるならⓅ+Ⓚ+Ⓖと入力しなければならない。

この場合は、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力しなければならない。

使っていきたいムーンサルト



新しく加わった技の中に、ムーンサルトという相手の背後を取りにいく移動系の技がある。跳んでいる間は無防備なので、普通に相手と向きあったまま使用するのは難しい。もし跳べたとしても、着地する少し前に振り向きⓅで落とされる危険もでてくる。が、着地してしまえばそれほど硬直時間も長くなく、すぐに技を出すことができる（デモ画面に教えられた）。

考えられる使い方としては、エスケイプや相手の起き上がりに跳び越えてみる、といった方法を思いつく。ただし、起き上がりに行う場合は、入力が早すぎるとダウン攻撃に [illegible]



[illegible]

スウェースマッシュ		Ⓟ+E	上段パンチ系
スナップサイドチョップ	酔い覚まし	↖Ⓟ	上段パンチ系
エルボーサイドチョップ	酔い覚まし	→Ⓟ★Ⓟ	上段パンチ系
ハイキックストレート		ⓀⓅ	上段パンチ系
ライジングエルボー		→Ⓟ	中段パンチ系
ダブルキック		←Ⓚ	上段キック系
トルネードキック		↙Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ダブルスピンキック		⬇←ⓀⓀ	上段キック系
イリュージョンキック		↖ⓀⓀ	上段キック系
ミラージュキック		↖ⓀⓀⓀ	上段キック系
ダブルスラストキック		ⓀⓀ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ	上段キック系
ステップラウンドキック		→Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ニーキック		→Ⓚ	中段キック系
ダッシュニー		→→Ⓚ	中段キック系
スピンキック		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
サイドフックキック		↖Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドラゴンスマッシュキャノン		↖Ⓚ	中段キック系
スピンエッジキック		←Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
トーキックジャックナイフ		↓Ⓟ+ⓀⓀ	中段キック系
サマーソルトキック		↘Ⓚ	中段キック系
スピンヒールソード		↘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
フルスピンダイブ		↙Ⓚ	中段キック系
ライジングニー		⬇→Ⓚ	中段キック系
ジャックナイフサイドキック		↓ⓀⓀ	中段キック系
ダブルステップニー		→Ⓚ↖Ⓚ	中段キック系
ダブルジョイントバット		→ⓅⓀ	中段キック系
エルボーヒールソード		→Ⓟ←Ⓚ	中段キック系
パンチサイドキック		Ⓟ↓Ⓚ	中段キック系
コンボライジングニー		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
コンボサマーソルトキック		ⓅⓅⓅ↘Ⓚ	中段キック系
コンボライジングキック		ⓅⓅⓅ↑Ⓚ	中段キック系
レッグスライサー		↓Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ロースピンキック		↖Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ダブルローキック		⬇ⓀⓀ	下段キック系
ラウンドキック		↑Ⓚ+Ⓖ	小ジャンプキック
ネックブリーカードロップ		→→Ⓟ+Ⓖ	投げ
シェルブレイクエルボー		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
バックドロップ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
バックドロップ		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ライトニングニースマッシュ		←Ⓟ+Ⓖ	投げ
レッグホールドスロー		←→Ⓟ+Ⓖ	投げ
ムーンサルト		↙Ⓟ	移動系



[バリ]エーションを増やそう

ラウ

どうしても2っぽくなってしまうが少しずつ3の技を使っていこう。

担当：かっちん

今回の号で紹介できる技数は少ないが、応用できる重要な技なのでしっかりと覚えておこう。

主戦力候補

●背旋連掌

流れ[illegible]は立ちパンチからの飛燕転身掌。スムーズに技がつな[illegible]で非常に強い連携[illegible]

もちろん[illegible]ように使っても構わな[illegible]での有効な使い方は[illegible]連掌[illegible]の飛燕転身掌がいい[illegible]ドで表記すると、⬊ⓅⓅ[illegible]Ⓟとなる。

これは、斜上掌の直後のⓅは1発目の立ちⓅであることを利用しているためである。よって、斜下掌の連掌ではできないので注意してほしい。

また、Ⓟの部分のコマンドの受け付けはシビアなので最初は出にくいと思う。コツとしては、Ⓟ、Ⓟの部分をできる限り最速でつなげるよう心掛けよう。

とくに、斜上掌からつなげるときは意識すること。斜上掌Ⓟから、Ⓟと考えるのではなく、どちらかと言うと斜上掌からⓅ、Ⓟと考えたほうが出やすいはずだ。

●鳳凰槍掌

虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）のちょっとしたパワーアップ版[illegible]から虎槍掌が繰り出される[illegible]虎槍掌が単体でも酔い覚ま[illegible]技なので、鳳凰槍掌もその属性に入る。

攻撃判定としては中段から上段に移行するので、しゃがんでいるだけでかわされてしまうが、初めのヒジの部分で相手をよろけさせられれば問題ない。

この技の入力も一気に完成[illegible]も[illegible]でしまわないと成功しに[illegible]レイで使ってみよ[illegible]すべて出し切って



実戦レベルでは斜上掌から…



パンチ。ここまでは今までのラウっぽいが…



[illegible]から振り返り攻撃。う〜ん[illegible]は違うね。



普通のヒジに変わりはないのだが…



ここから虎槍掌。合わせて鳳凰槍掌となる。

細かい使い方をチェック

まずは浮かし技[illegible]

う。双虎烈破（⇘Ⓟ+Ⓚ）は[illegible]単発の浮かせ技ながら、カウンターをとらなくても相手が浮くのは使いやすい。しかも、普通の感覚より高く浮いてくれるので、カウンターであればなお高く浮く。

しかし、技のスキが気になるところがあり、ガードされると主導権は完全に相手に移ってしまう。ここぞーというところで使っていきたいので狙い所を慎重に考えたい。

なお、このあと連環転身脚（ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ）などでコンボを決めるときは、レバー前入れスタートで始めると拾いやすくなる。[illegible]キャラは拾えないが、軽いキャラであれば大ダメージが期待できる。

また飛燕転身掌（⇦⇦Ⓟ）で相手を浮かせたときもいるということ[illegible]する可能性を秘めていると言える。飛燕転身掌のあとは背中を向けているか、あとは[illegible]ⓅⓅⓅ…と入力すれば斜下掌の技が出るのでうまく拾っていこう。ほかに、相手が重いキャラであったらⓀの振り向き下段蹴りでがまんしよう。



ので斜下掌が出ると。



振り返り攻撃で相[illegible]見せたあとに

あと飛燕旋風脚（⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ）は、飛燕転身掌をガードしたあとに素早くエスケープされても対応できるので使っておいてもいい。飛燕転身掌がヒットした場合でもそのまま2ヒットしてくれる。

回転蹴りの必要性

ラウには旋風牙や燕旋蹴に代表されるように、回転する蹴り技が多く用意されている。この攻撃は相手のエスケープ[illegible]になっているので、ときおり混ぜていけば相手は使いにくくなっていく。

また、コマンドを入力してからの[illegible]る。虎龍転身脚（[illegible]）は旋風牙より[illegible]ので、エスケープを先読みして使うのであれば、こちらを使っていきたい。

ほかに連蹴旋風牙（ⓀⓀ）も1発目の蹴りをエスケープされても2発目の蹴りでフォローしてくれる場合もある。ただし、タイミング次第では蹴りの間に割り込まれてしまう。

虎槍掌　こそうしょう	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
斜上掌　しゃじょうしょう		⬊Ⓟ	中段パンチ系
肘撃　ちゅうげき		⇨Ⓟ	中段パンチ系
順歩冲掌　じゅんほちゅうしょう		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
斜下掌　しゃかしょう		⇘Ⓟ	中段パンチ系
背旋連掌　はいせんれんしょう		Ⓟ⇦Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰槍掌　ほうおうそうしょう	酔い覚まし	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
燕子掌　えんししょう		⇦⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
双虎烈破　そうこれっぱ		⇘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
飛燕転身掌　ひえんてんしんしょう		⇦⇦Ⓟ	中段パンチ系
飛燕旋風脚　ひえんせんぷうきゃく		⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中段キック系
虎龍転身脚　こりゅうてんしんきゃく		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
旋風牙　せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
燕陣旋風脚　えんじんせんぷうきゃく		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
転身裏旋脚　てんしんりせんきゃく		⇩ⓀⓀ	上段キック系
連蹴旋風牙　れんしゅうせんぷうが	Ⓟヒット中	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
双拳旋風腿　そうけんせんぷうたい		ⓅⓅⓀ	上段キック系
連環転身脚　れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ	上段キック系
腿登裏旋脚　たいとうりせんきゃく		しゃがみからⓀ	中段キック系
虎脚背転　こきゃくはいてん		⇘Ⓚ	中段キック系
空虎脚　くうこきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
騰空虎穿脚　とうくうこせんきゃく		⇙Ⓚ	中段キック系
連環背転脚　れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中段キック系
地掃腿　ちそうたい		⇨⇩Ⓚ	下段キック系
燕旋蹴　えんせんしゅう		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連旋掃脚　れんせんそうきゃく		⬇ⓀⓀ	下段キック系
連掌燕旋蹴　れんしょうえんせんしゅう	Ⓟヒット中	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連環転身掃脚　れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	下段キック系
騰空斜掌　とうくうしゃしょう		⇧Ⓟ	小ジャンプパンチ
烈火虎尖脚　れっかこせんきゃく		⇧Ⓚ	小ジャンプキック
転身爪巴掌　てんしんそうはしょう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
猛虎背襲　もうこはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
雷震入林　らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
大地倒襲　だいちとうしゅう		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身巴咽掌　てんしんはいんしょう		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳手掛倒　りゅうしゅかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳車旋転　りゅうしゃせんてん		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ



浮かせ技も強力!!

パイ

VF3では激しく中・下段に技を振る、猛攻めキャラとなったパイ。相手を浮かせても気持ちいいコンボが入るぞ!!

担当：NRP-えぬおう

浮かせ技の種類

技公開も第3回を迎えて、かなりの数の固有技が公開されてきた。今回は、いままでパイに欠けていた「相手を浮かせる技」について見ていきたい。

VF2までのパイには浮かせ技といっても、カウンターの中段キックくらいしかなかった。しかしVF3でのパイは一味違うぞ。今回はカウンターも入れれば、4種類の浮かせ技が存在する。さっそくそれらの技の解説から入って行こう。

●中段キック

パイの浮かせ技といえばVF2ではこの技によくお世話になった。VF3でもこの技でカウンターをとれば相手を浮かせることができる。最大の利点はガードされても反撃を受けないことだ。

●燕青虎双破

しゃがんだ状態から出[illegible]で、カウンターで[illegible]手を高く[illegible]ほう。

●[illegible]

[illegible]シュしつつ出せるのが強みのこの技、じつは飛燕弾腿の一段めである。普通にKまで出し切ってしまえばダウンを奪えるのだが、燕子双掌で止めて、かつカウンターならば相手を浮かせることが可能である。エス[illegible]にカウンター[illegible]燕青[illegible]浮きを期待できるぞ。



飛燕弾腿の一発めもカウンターならこのとおり、浮かせ技に早変わり!!

●蒼下連捶掌

新コンビネーション技である蒼下連捶掌の3段めは特に浮かせる能力が高く、これまで説明してきたどの技よりも相手を高く浮かせることができる。ノーカウンターでも中量級には連環転身掃脚が入るし、カウンターや下り傾斜方向なら連環転身[illegible]の技の3[illegible]



もっとも高く浮く技がこの蒼下連捶掌。

前述のような高低差のあるステージでは、高い側に陣取るようにしよう。

すでに気づいた人もいると思うが、パイはすでに高低差を意識した闘いかたを要求されるキャラになっている。ここで解説したことがらを踏まえて、地形を味方につけることを考えながら闘うようにしてみよう。そこには、今まで見えなかったVF3の新しく開けた世界が待っているぞ。







多少浮きの低い技でも、地形を味方につければこのようなコンボも可能だ。

新技公開

●虎燕煽脚

立ちKである高蹴腿のあとにもういちどKを押すことによって、かかとを振り降ろすこの技が出る。判定は中段系なので、高蹴腿をしゃがんでかわす相手にはこれで攻撃しよう。



高蹴腿を[illegible]も中段が出せる!

●背身挑掌

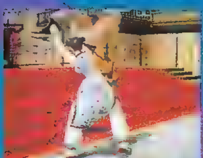
相手の真横にパイが位置しているときにP+G投げを入れると、この技になる。ちょうどエスケープした相手の横を取ったときに使うといいだろう。相手を結構な距離に突き飛ばす技なので、状況によってはリングアウトも狙えるぞ。



真横から投げる技だが、その突き飛ばす距離は相当なもの。

●膝転倒海

相手の[illegible]を受けて、[illegible]





[illegible]で返せる!! これは使う機会も多そうだ。

裏圏捶	りけんすい	酔い覚まし	P	上段パンチ系
燕子双掌	えんしそうしょう		⇨⇨P	中段パンチ系
穿冲拳	せんちゅうけん		⇨P	中段パンチ系
上歩冲掌	じょうほちゅうしょう		⇦P	中段パンチ系
燕青虎双破	えんせいこそうは		⬇⇨P	中段パンチ系
蒼下連捶掌	そうかれんすいしょう		↘PP⇨P	中段パンチ系
蒼下連捶脚	そうかれんすいきゃく		↘PPK	上段キック系
高端脚	こうたんきゃく		⇨⇨K	上段キック系
連旋裏旋脚	れんせんりせんきゃく		⇩KK	上段キック系
旋風牙	せんぷうが		K+G	上段キック系
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⇦K+G	上段キック系
飛燕弾腿	ひえんだんたい		⇨⇨PK	上段キック系
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい		PPK	上段キック系
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		PPPK	上段キック系
連環高端脚	れんかんこうたんきゃく		PPP➡K	上段キック系
燕舞連脚	えんぶれんきゃく		⇨K+G	中段キック系
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ち間	K	中段キック系
背転脚	はいてんきゃく		↘K	中段キック系
飛燕烈脚	ひえんれっきゃく		↙KK	中段キック系
虎燕煽脚	こえんはいきゃく		KK	中段キック系
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		PPP↘K	中段キック系
蒼下捶	そうかすい		↘P	下段パンチ系
翻身掃脚	ほんしんそうきゃく		↘K+G	下段キック系
燕旋蹴	えんせんしゅう		⬇K+G	下段キック系
連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⇩KK	下段キック系
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		PPP⇩K	下段キック系
倒身陰掌	とうしんいんしょう		⇨⇨P+G	投げ
背身挑掌	はいしんちょうしょう		P+G	横投げ
春燕掛塔	しゅんえんかとう		P+G	後ろ投げ
雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨P+G	投げ
旋風燕陣	せんぷうえんじん		⇦⇨P+G	投げ
天地頭落	てんちとうらく		⇨⇦P+G	投げ
掣燕掛倒	せいえんかとう		⇦⇩P+G	投げ
飛燕翻跨	ひえんほんこ		↘P+G	投げ
空烈天鳳	くうれつてんほう		⬇⇨P+G	投げ
燕風輪翔	えんふうりんしょう		⇨P+K+G	下段投げ
螺旋按掌	らせんあんしょう		⇦P+K	上段返し系
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	上P	⇦P+K	上段返し系
膝転倒海	しつてんとうかい	膝	↙P+K	中段返し系
飛燕擺柳	ひえんはいりゅう	肘	↙P+K	中段返し系
架脚旋転	かきゃくせんてん	左中K	↙P+K	中段返し系



[illegible]プレックスこそプロレスの[illegible]！

ウルフ

一気に公開された[illegible]コンボと特殊な側面投げ[illegible]ダウン投げ。コンビ[illegible]技も増えたぞ。

担当：タイガー・[illegible]

キャッチからの投げコンボ

VF3ウルフの楽しみのひとつ、キャッチ[illegible]組んでからの派生、投げコンボ。基本的には威力[illegible]タイガースープレックスか、回り込み後のプッシュから2択を仕掛けるというのが狙いだが、いつも同じことをやっていては投げ抜けさ[illegible]。そういった意味での[illegible]必要だ。

●サンダーファイヤーパワーボム（T・F・パワーボム）
最も簡単かつ安定[illegible]コンボ。投げ抜け防止に[illegible]き使っていこう。

●スリングショットフロントスープレックス（S・S・F・スープレックス）
フロントスープレックスの変形で相手をそのまま後方へ投げ捨てる。

●フロントネックチャンスリー
首を抱え込み脳天から落とす、DDTに似た技。

●プッシュ
相手を前方に突き放す。この後はウルフが先に動けるようになるので、より大きなダメージを狙った2択のチャンス。ジャイアントスイングを狙えー！

●チェンジ
相手をつかんだまま素早く背後に回り込む。ここから様々な投げコンボに派生するが、それだけに読まれやすいので注意。

●ジャーマンスープレックス
回り込みから投げっ放しジャーマンを決める。ここまで来ればわりと強力だが、どうせなら次の技を決めたいところ。

●タイガースープレックス
相手の両腕をフックさせてスープレックスを決める。キャッチからの投げコンボとしてのみ存在する背後投げ。三沢ファンなら決めるしか。

●プッシュ
背後を取った状態から相手[illegible]を放す、正面からのもの[illegible]ウルフ側が先に動けるようになる。ここからの2択[illegible]もの以上に大ダメージが期待できる。

そのほかの新技

そのほかにも、今回[illegible]新技コマンドが公開された[illegible]その中でも特に特徴ある技を解説しよう。

●アックスラリアート
相変わらずの強上段攻撃。コマンドの変更で暴発の心配が無くなったのがうれしい。
果たして効果的な使い道はあるのか？

●スクリューラリアット
その場で中段のラリアットを放ち、その勢いで回転しつつ再度上段へのラリアットを放つ。1段目の発生が意外と早いので重宝する。1発目止めで、接近手段として使うのもいい。

●コンボエルボーバット
ワンツーパンチから上段のエルボースマッシュ、そこからさらに上段のエルボーバットが出せるようになった。
連続技になるのは3段目まで、すべて上段なのでエルボースマッシュをしゃがんでかわして投げ、を狙ってくる相[illegible]に使うのが基本。[illegible]中コンボにも使えるかな。

●コメットフック
[illegible]の中段のフック。[illegible]る相手にヒットすると[illegible]せることができるウ[illegible]技だ。
ここからの[illegible]いか状況は圧倒的に[illegible]を仕掛けろ。

●スライディングレッグシザース
敵の側面に回ったときのみ可能な投げ。スライディングで滑り込み、[illegible]はさみで引きずり倒す。
エスケイプからの投げ自体そこそこ効果的な戦法なので積極的に狙っていこう。
できれば横に回り込みきれなかったときのために、[illegible]イスラムなどのコマンドを入力しておきたい。

●ダブルクロー
頭方向仰向けで倒れている相手を無理矢理引きずり起こす、一種のダウン攻撃。
SSD[illegible]後な[illegible]引きずり起こせるぞ。
ここからの[illegible]はないものの、やはり状況はウルフ有利。積極的に2択[illegible]仕掛けていこう。

レベルバックチョップ		Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
アックスラリアート		⇦Ⓟ+E	上段パンチ系
トマホークフラッシュ	酔い覚まし	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
エルボーバット		⇨Ⓟ	上段パンチ系
スクリューラリアット		⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
ドラゴンフィッシュブロー	酔い覚まし	⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
エルボースマッシュ		ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段パンチ系
コンボエルボーバット		ⓅⓅ⇦Ⓟ⇦Ⓟ	上段パンチ系
バーティカルアッパー		⬋Ⓟ	中段パンチ系
ボディブロー		⇦Ⓟ	中段パンチ系
ショートショルダー		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ショルダーアタック		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
ソニックアッパー		⇧Ⓟ	中段パンチ系
コメットフック		⇦Ⓟ	中段パンチ系
アローナックル		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
トマホークチョップ	酔い覚まし	⇦Ⓟ	中段パンチ系
リバーススレッジハンマー		⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
フライングニールキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ネックカットキック		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ダブルハイキック		ⓀⓀ	上段キック系
ソバット		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ニーブラスト		⇨Ⓚ	中段キック系
フロントロールキック		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドロップキック		⇦Ⓚ	中段キック系
クリズリーラリアット		⇘Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
ロードロップ		⇨⇩Ⓚ	下段キック系
スライディングレッグシザース		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
キャッチ		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スタイナーズスクリュードライバー		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャイアントスイング		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
リストロックスロー		⇧⇗⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディスラム		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャーマンスープレックス		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ドラゴンスープレックス		⇦Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きしゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
タイガードライバー		⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ダブルアームスープレックス		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
サイドスープレックス		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アームホイップ		⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
フランケンシュタイナー		⇧Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
ジャーマンスープレックス	後ろ組	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	後ろ組	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	組んでいる間	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
タイガースープレックス	後ろ組	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
サンダーファイヤーパワーボム	組んでいる間	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
チェンジ	組んでいる間	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
スリングショットフロントスープレックス	組んでいる[illegible]	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
フロントネックチャンスリー	組んでいる間	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
キャプチュード	上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
ドラゴンスクリュー	中K	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
ダブルクロー		Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ


キャッチ



チェンジ



ジャー[illegible]



T・F・パワーボム



S・S・F[illegible]



タイガースープレックス



フロントネックチャンスリー



プッシュ



プッシュ



新しい投げ技が大盛り

ジェフリー

なぜこれほど多くの投げがあるのか?ちゃんと理由はある。

担当 MVP

だんだんとVF3の技が揃ってきたところで、今までの中で使える技をいろいろと見ていこう。

酔いさまし技とは?

舜帝が酔拳使いで酒を飲むことによって強くなるのは皆知っているだろう。VF3ではなんとこの舜帝の酒飲み状態を覚ますという効果がいくつかの技に付加されたのだ。対舜帝戦で使っていく頻度が高くなりそうだが、その付加された技というのがいずれも新技でまだ使い方がよくわかっていないので少々不安ではある。



酔っぱらいに喝!!

ニーハンマーを使っていこう

[illegible]に紹介し[illegible]ーという技は、攻撃発生時間が早く非常に使い勝手のいい技であることがわかった。[illegible]リー[illegible]で接近戦でうまく使っていきたい。それは攻撃時、[illegible]御時とに変わりはない。



使い勝手の[illegible]

新技紹介

新しく公開可能になった技はほとんどが投げ技である。見た目はカッコいいから問題はないとして、誰もが疑問に思うのが「なぜこんなに投げがあるのか?」ということだろう。一番威力の高い投げさえ使っていけばいいのが普通である。しかしVF3ではこの多種多様な投げすべてに意味ができた。それはすべての投げ技に投げ抜けができるように設定されているのである。このことからきちんといろいろな投げ技を使っていかないと多大なダメージを与えられないのである。このことを[illegible]えたうえで[illegible]いこう。



●ローキック

[illegible]して痛そうなローキックを放つ。かっこいいので多用したいところだが、硬化がやや気になる。



●ヘッドクラッシュ

トリプルヘッドバットの派生したもので[illegible]をかまし[illegible]た後に[illegible]を[illegible]に叩き込む。投げ抜け対策用の技だ。



●タックル

その名のとおりタックルをかまして相手を押し倒す。相手を壁に追いつめて使うとマシンガンタックルに変化する。



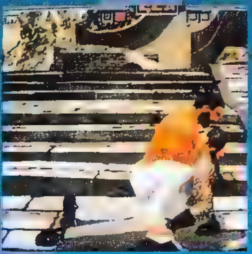
●ボックスロー

これ自体にダメージはなく、[illegible]



●リフトアップスロー

打撃技のストマッククラッシュからつなげるという少し珍しい投げ技。相手を[illegible]に投げ飛ばす。



●デビルリバースクロー

[illegible]



●ウォールワイプスロー

自分が壁に[illegible]

コンボケンカフック		ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
ヘルスタッブ		Ⓟ+E	上段パンチ系
ケンカフック	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
ヘッドアタック		⇦↘Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
トルネードハンマー	酔い覚まし	⇨⇦Ⓟ	上段パンチ系
ニーハンマー		⇦ⓀⓅ	上段パンチ系
マシンガンヘルスタッブ		Ⓟ+EⓅ+EⓅ+E	上段パンチ系
バーティカルアッパー		⬆Ⓟ	中段パンチ系
ダッシュエルボー		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
エルボーバット		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ミドルヘルスタッブ		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ケンカアッパー		↖↖Ⓟ	中段パンチ系
ストマッククラッシュ		⇦↖Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
スマッシュアッパー		↖Ⓟ	中段パンチ系
エルボースタンプ		⇦Ⓟ	中段パンチ系
ヘルバンクハンマー		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングハンマー		⇦↖ⓅⓅ	中段パンチ系
トーキックハンマー		⇩ⓀⓅ	中段パンチ系
ダブルアッパー		↖ⓅⓅ	中段パンチ系
コンボケンカアッパー		↖ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
ダッシュエルボーアッパー		⇨⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
エルボーハンマー		⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中段パンチ系
キリングトーキックハンマー		ⓀⓀⓅ	中段パンチ系
1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
ニーアタック		⇨Ⓚ	中段キック系
トーキック		⇩Ⓚ	中段キック系
ケンカキック		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
ヒールアタック		⇦⇨Ⓚ	中段キック系
ダッキングロー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ローキック		↖Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ココナッツクラッシュ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
パワースラム		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スプラッシュマウンテン		↖↖Ⓟ+Ⓖ	投げ
ヘッドクラッシュ		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
マシンガンハンマー		⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
タックル		⇦↖Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディリフト		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボックスロー		↗Ⓟ+Ⓖ	投げ
スペインバスター		⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
フロントバックブリーカー		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	名
バックブリーカー		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
バックブリーカー		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
パワーボム		↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
マシンガンニーリフト		⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アイアンクロー		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後	⇩↖⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トリプルヘッドバット		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
リフトアップスロー	ストマッククラッシュ後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
デビルリバースクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃
マシンガンタックル	壁が前	⇦↘Ⓟ+Ⓖ	壁技
ウォールワイプスロー	壁が前	↗Ⓟ+Ⓖ	壁技

キミは見たか？オレは見たぞ！ 今こそニューゲーム宣言!!

NEW GAME NEW GAME



使いこなせるかな？

影丸

新技はもちろん、継承技の性質についても今回は触れますよ！
担当：キャサ夫

前回までの紹介で、打撃技は幾つかを残してほとんどが紹介された。今回は新たな投げ技をメインに紹介し、VF2からの継承技も紹介していこう。

いろいろ増えたね 投げ技が…

●葉裏霞
初代V[illegible]から継承されている葉裏[illegible]いわゆる背後投げで[illegible]を取ったときに使[illegible]
この葉裏霞がV[illegible]んの少しだが変更点が[illegible]基本的に今までの葉裏霞は[illegible]手の背後にいれば、しゃがんでいても投げることが可能だった。しかし、3では葉裏霞にコマンドが足され、しゃがんでいる相手にはP+K+G、立っているときはP+Gとより闘いの正確さを求めてきている。



もしこの状況になったときは、ちゃんと確認してから入力しよう。

●霧霞
3からの新たなシステム「エスケープ」を使ったときに決めることができる投げ技が霧霞だ。
コマンドは太刀（P+G）と兼用になっているが、相手との軸ずれ、つまりエスケープで相手の攻撃を避けたときに生じることなのだが、このときにコマンドを入力すると横から相手の肩あたりに飛びつき、腕を取って関節を決める。これが霧霞である。



●浮霞
新投げの浮霞は相手を掴み、そのまま持ち上げて自分もジャンプし、空中で体勢を入れ替えて相手の上に乗った状態で着地する。普通に考えたらとても痛そうな投げ技だ。
コマンドも今までにないラウの柳手掛塔と同じなので、あまり見られない技かもしれない。



●闇霞
[illegible]分が相手に背を向けてい[illegible]から、投げを決めるこ[illegible]ようになったのがこの[illegible]
コ[illegible]すると、後ろを向い[illegible]手方向にバック転し[illegible]で掴んで体を捻り、相[illegible]
基本的に両手を[illegible]「投げ失敗」モーション[illegible]く、バック転したところに相手がいなければ、そのまま着地するいわゆるキャッチ投げで、これが失敗モーションになっている。
ちなみに闇霞は中段投げ判定なので、しゃがまれていると決まらないぞ。



継承技紹介

●旋蹴り
カゲ十八番の継承技。3では以前よりも威力が増し、技判定も強く「当たらない」と[illegible]
●[illegible]
これ[illegible]その[illegible]微妙に[illegible]た[illegible]して半月蹴り[illegible]変わりない。
●雷龍飛翔脚
強上段攻撃で[illegible]できない。[illegible]外に決まる技。
VF2では葉呀龍との使い分けをしていたが、今回も可能。でも、この技での二択はあまりお薦めできない。

螺旋	らせん	[illegible]P	上段パンチ系
側弾	そくだん	[illegible]P	上段パンチ系
落閃刃返し	らくせんじんかえし	酔い覚まし ⇨P+KP+K	上段パンチ系
散弾撃	さんだんげき	PPP	上段パンチ系
岩暫破	がんざんは	[illegible]P	中段パンチ系
風閃刃	ふうせんじん	酔い覚まし P+K	中段パンチ系
肘打ち	ひじうち	⇨P	中段パンチ系
葉隠閃刃	はがくれせんじん	[illegible]P+K	中段パンチ系
旋風刃	せんぷうじん	[illegible]P+K	中段パンチ系
幻葉	げんよう	[illegible]K+G	上段キック系
烈掌脚	れっしょうきゃく	PPK	上段キック系
葉呀龍	はがりゅう	[illegible]K+G	中段キック系
旋蹴り	つむじげり	[illegible]K+G	中段キック系
裏水車	うらすいしゃ	[illegible]K+G	中段キック系
水車蹴り	すいしゃげり	[illegible]K+G	中段キック系
旋風蹴り	せんぷうげり	[illegible]K	中段キック系
円月蹴り	えんげつげり	[illegible]K+G	中段キック系
浮身膝蹴り	ふしんひざげり	[illegible]K	中段キック系
螺旋裏蹴り	らせんうらげり	[illegible]PK	中段キック系
散弾裏蹴り	さんだんうらげり	PPPK	中段キック系
散弾風神脚	さんだんふうじんきゃく	PPP[illegible]or[illegible]K	中段キック系
散弾螺旋裏蹴り	さんだんらせんうらげり	PP[illegible]PK	中段キック系
針鼠弾	しんそだん	[illegible]P	下段パンチ系
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく	[illegible]P+K+G	下段キック系
流影脚	りゅうえいきゃく	[illegible]K	下段キック系
回転地擂り脚	かいてんちずりきゃく	[illegible]K	下段キック系
地走り	ちばしり	[illegible]K	下段キック系
後転地擂り脚	こうてんちずりきゃく	[illegible]K	下段キック系
葉裏霞	はうらがすみ	P+G	後ろ投げ
葉裏霞	はうらがすみ	P+K+G	しゃがみ後ろ投げ
霧霞	きりがすみ	P+G	横投げ
順逆自在	じゅんぎゃくじざい	[illegible]P+G	投げ
影霞	かげがすみ	[illegible]P+G	投げ
浮霞	ふがすみ	[illegible]P+G	投げ
刀霞	かたながすみ	[illegible]P+G	投げ
弧延落	こえんらく	[illegible]P+G	投げ
浮身乱弾撃	ふしんらんだんげき	[illegible]P+G	キャッチ投げ
闇霞	やみがすみ	敵背後 [illegible]P+G	キャッチ投げ
イズナ落とし	いずなおとし	弧延落後 [illegible]P+G	投げコンボ
小手返し	こてがえし	正上P [illegible]P+K	上段返し系
因果正拳	いんがせいけん	逆上P [illegible]P+K	上段返し系



酒飲み後、ドリル炸裂!!

舜帝

かねてからじじい使いが吐露してきた逆立ちからの二択と酔拳ゆえ煩悶技とは?

担当:ポポしじみ

新技公開

●双衝腿

3になって大幅に増えた逆立ち技の一つ。逆立ち後、前宙をしての龍尾脚(⇧Ⓚ)のような馬蹴りを繰り出す。



●酔仙連蹴

酔仙手(Ⓟ+Ⓚ)から連携技。酔仙手後、仰身倒腿(⇦Ⓚ)と同じモーションの蹴りを出す。倒れるのも同様。



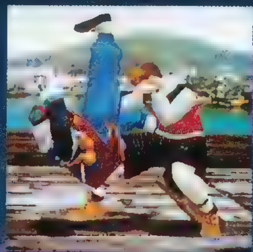
●空飛双[illegible]



じじいの小ジャンプ技は[illegible]有技に近いものが多[illegible]その内の一つ。[illegible]クじじい[illegible]

●[illegible]

[illegible]から1回転して相手の頭上にかかとを落とす。この技は「座盤跌」を[illegible]戦法の一つ[illegible]するカギかも?



●騰空飛天砲

この微笑ましいドリル頭突き技を見て「使うしか…」と思ったじじいフリークス急増中とか。しかし上段技…プッ。



●背旋肘廻下脚

じじいの代表技ともいえる背旋肘(⇩Ⓟ)からの連携技。背旋肘から旋風掃腿のような下段回し蹴りを繰り出す。

●涅槃双掃脚

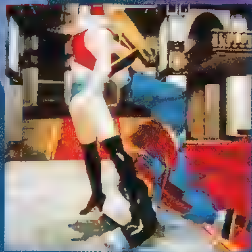
横寝[illegible]から足[illegible]蹴りを2発出[illegible]取るモーションを[illegible]かすぐ通常に戻る。





●転身繰鶏脚

相手の股間を通り抜け背後からサソリ蹴りをブチ込む。酒6杯以上という条件ながら投げが増えた意味は大きい。



●転身倒襲裏肘

相手の側面から正面に回り込みつつ倒襲裏肘を叩き込む。横投げなので相手の側面をとることが条件である。



●翻身双仙腿

転倒立や宙舞身で逆立ち[illegible]した後相手の首を足[illegible]ひねり落とす。[illegible]

●[illegible]

[illegible]段攻撃が[illegible]。



座盤跌からの酒飲みコマンド。あぐらをかいたまま酒を飲みその後クルリと回って[illegible]ち状態に戻る。

●騰空仙山



いわゆる大ダウン攻撃。空中であぐらをかきつつそのまま落ちてダメージを与える。笑ったのはオレだけかっ?



連撃後下襲退(ⓅⓅ ⓀⓀ)について

以前この技を紹介したが、飲酒後(酒6杯)という条件に変更されたので「オイッ!」

倒身連脚	とうしんれんきゃく	転倒立	Ⓚ	中段キック系
向側後避双手	こうそくこうひそうしゅ		↓EⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
後伸避払手	こうしんひふつしゅ		←EⓅ	上段パンチ系
転身酔酒靠	てんしんすいしゅこう	転倒立	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
空飛双単蹴	くうひそうたんしゅう		↖Ⓚ	小ジャンプキック
連載顎手	れんさいがくしゅ		←→ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
旋子	せんし		↖Ⓚ	小ジャンプキック
龍尾脚	りゅうびきゃく		↑Ⓚ	中段キック系
背旋肘廻下脚	はいせんちゅうかいかきゃく		↓ⓅⓀ	下段キック系
涅槃旋脚	ねはんせんきゃく	横寝	Ⓚ	中段キック系
涅槃双掃脚	ねはんそうそうきゃく	横寝	➡Ⓚ	中段キック系
宙舞落穿脚	ちゅうぶらくせんきゃく	座盤跌	Ⓚ	中段キック系
翻身連旋脚	ほんしんれんせんきゃく		←Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう		←Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身繰胯	てんしんそうこ		↖Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
転身繰鶏脚	てんしんそうけいきゃく	飲酒後	←↘Ⓟ+Ⓖ	投げ
翻身双仙腿	ほんしんそうせんたい	転倒立	Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
権鐘離	かんしょうり		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
座盤跌	ざばんてつ		↓↓	移動系
横寝	おうしん		←↑↓↖→	移動系
転倒立	てんとうりつ		→↑↓↙←.	移動系
宙舞身	ちゅうぶしん		↑Ⓟ+Ⓚ	移動系
仰飲酒	ぎょういんしゅ		↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系
座飲酒	ざいんしゅ	座盤跌	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系
螺旋酔肘	らせんすいちゅう		↖Ⓟ	ダウン攻撃
騰空仙山	とうくうせんざん		↑Ⓟ	ダウン攻撃

背旋肘	はいせんちゅう		Ⓟ	下段パンチ系
単飛跳撃	たんひちょうげき		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
連撃後蹴腿	れんげきこうしゅうたい		ⓅⓅ↓ⓀⓀ	上段キック系
連飛跳撃	れんひちょうげき		ⓀⓀ	上段キック系
連蹴廻手	れんしゅうかいしゅ		ⓀⓀⓅ	上段パンチ系
双衝腿	そうしょうたい	転倒立	Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
斜側連脚	しゃそくれんきゃく		→Ⓚ+E	中段キック系
漫歩酔硬手	しんほすいこうしゅ		←↖Ⓟ	中段パンチ系
何仙姑	かせんこ	酔い覚まし	→(ⓅⓅⓅ)Ⓚ	中段パンチ系
酔仙手	すいせんしゅ		Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
酔仙連蹴	すいせんれんしゅう		Ⓟ+ⓀⓀ	中段キック系
仰飲杯手	ぎょういんはいしゅ		↖Ⓟ	中段パンチ系
月牙叉撃	げつがさいげき		⬉Ⓟ	中段パンチ系
横掃撃	おうそうげき		←Ⓟ	上段パンチ系
騰空飛天砲	とうくうひてんほう	飲酒後	→→Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
挑腕撩拳	ちょうわんりょうけん		↓↖→Ⓟ	中段パンチ系
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい		←Ⓚ	中段キック系
後蹴連腿	こうしゅうれんたい		↖ⓀⓀ	上段キック系
背倒連旋脚	はいとうれんせんきゃく		↖Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく		→→Ⓚ	中段キック系
横双手	おうそうしゅ		Ⓚ+ⒼⓅ	上段パンチ系
倒脚	とうきゃく		↓Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋風掃腿	せんぷうそうたい		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
前旋掃腿	ぜんせんそうたい	飲酒後	↓Ⓟ+Ⓚ	下段キック系
連環前旋掃腿	れんかんぜんせんそうたい	飲酒後	↓Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下段キック系
転身穿冲拳	てんしんそうちゅうしょう		→Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
叉手連環撃	さいしゅれんかんげき		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系



継承技は？
リオン
今回は、まだ紹介していない継承技をピックアップして紹介。
担当：SHO

●連環穿掌
前回とはかなりモーションが変わった技で、技のスピードが段違いに速くなったのが特徴といえる。技の出が速いので、反撃には持って来いだ。当たればⓅⓅⓅ→落穿手（ダウン時にⓅ）は確定だ。

●落撃掌
出の速い中段として、前回も場所によっては使っていたが、今回は技の判定が大きくなって、より使いやすくなった。連続技[illegible]カウンターヒット[illegible]のは相変わらずだ。



●掛統腿
蹴りを連続して出す技だが、1発で止めることによってスキがなく使いやすかったのが印象的だった技。
今回は、1発目の蹴りをガードされると技が止まってしまうので注意が必要になった。当たれば相手がダウンする

のは相変わらずだ。



●倒歩背掃手
前回とほぼ同じだが、今回は追い打ち攻撃が加わったため、相手をダウンさせるだけでなく、さらにダメージを[illegible]るようになったのはうれしい。



●連掃勾手
コマンドも前回と変わりがないが、しゃがみながら進む速さが変わった。

反撃をくらわないし、下段攻撃だし、使い所はたくさんありそう。

●騰撃連捶
リオンの攻撃の要となった技だが、殆ど変わりがないので使いやすい。
前回と変わったところは、この技を出すとしゃがみ状態になるということ。つまり、騰撃連捶→盤肘（⇨Ⓟ）というように技をつなげようとす



ると、盤肘が疾歩昇穿手（しゃがみ→Ⓟ）に変化してしまうのだ。これが結果的に良いのか悪いのかはこれからの攻略次第だね。

●転身撩陰脚
滑るように前進して中段蹴りを出す技は前回と変わりがないが、ガードされるとモーションが止まるようになった。これによって、多少スキが少なくなったようだ。

●疾地掃腿
前回とほぼ同じ。転身撩陰脚の下段攻撃バージョンだ。使い方も前回と同じで全く問題はない。

●前掃腿
この技も前回と変化があまりない。しかし、空中コンボが入りにくくなった今回は追い打ちとして、使い道が増えてくるだろう。

●翻身提膝
エステージで相手の横を取







ったときの投げがこの技。Ⓟ+Ⓖ投げなのだがモーションが変わっているので、

●飛転双空脚
新しい投げ技の一つ。[illegible]手な技だ。ダメージはあまり期待できないが、自分が壁側にいるときにこの投げを使う[illegible]

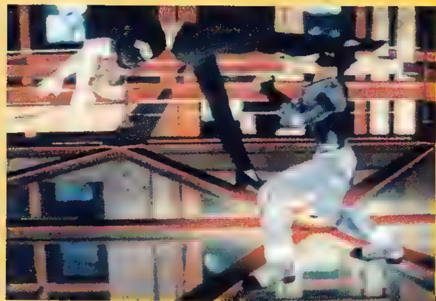
磨盤手	まばんしゅ		Ⓟ+E	上段パンチ系
双耳旋風	そうじせんぷう	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
泰山双勾手	たいざんそうこうしゅ	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
連環穿掌	れんかんせんしょう		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
箭疾歩	せんしっぽ		Ⓟ	中段パンチ系
盤肘	ばんちゅう		Ⓟ	中段パンチ系
穿陰掌	せんいんしょう		Ⓟ	中段パンチ系
疾歩昇穿手	しっぽそうせんしゅ		しゃがみ Ⓟ	中段パンチ系
縦跳穿掌	じゅうちょうせんしょう		Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
落撃掌	らくげきしょう		ⓅⓅ	中段パンチ系
盤肘連環手	ばんちゅうれんかんしゅ		⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
登旋腿	とうせんたい		ⓀⓀ+Ⓖ	上段キック系
連旋腿	れんせんたい		ⓀⓀ	上段キック系
掛統腿	かとうたい		ⓀⓀ	上段キック系
勾手提膝	こうしゅていしつ		Ⓚ	中段キック系
転身撩陰脚	てんしんりょういんきゃく		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
斧刃連端脚	ふじんれんたんきゃく		ⓀⓀ	中段キック系
転身螳螂連脚	てんしんとうろうれんきゃく		ⓅⓅⓀ	中段キック系
進歩螳螂掃手	しんぽとうろうそうしゅ		Ⓟ	下段パンチ系
倒歩背掃手	とうほはいそうしゅ		Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
騰撃捶	とうげきすい		Ⓟ	下段パンチ系
斜歩斜掃捶	しゃほしゃそうすい		Ⓟ+E	下段パンチ系
倒歩掃手	とうほそうしゅ		Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
連掃勾手	れんそうこうしゅ		ⓅⓅ	下段パンチ系
連捶掃手	れんすいそうしゅ		ⓅⓅⓅ	下段パンチ系
騰撃連捶	とうげきれんすい		ⓅⓅ	下段パンチ系
疾地掃腿	しっちそうたい		Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
穿弓腿	せんきゅうたい		K	下段キック系
後掃腿	こうそうたい		Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
前掃腿	ぜんそうたい		ⓀⓀ	下段キック系
閃転空脚	せんてんくうきゃく	敵ガード	Ⓚ	小ジャンプキック
採取砲靠	さいしゅほうこう		Ⓟ+Ⓖ	投げ
翻身提膝	ほんしんていしつ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
連勾手背襲	れんこうしゅはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
飛転双空脚	ひてんそうくうきゃく		Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身双勾手	てんしんそうこうしゅ		Ⓟ+Ⓖ	投げ
擺下尖転	はいかせんてん		Ⓟ+Ⓖ	投げ
七星天分肘	しちせいてんぶんちゅう		Ⓟ+Ⓖ	投げ
登山翻車脚	とざんほんしゃきゃく		しゃがみⓅ+Ⓖ	投げ
落穿手	らくせんしゅ		P	ダウン攻撃

ゲーメストムック バーチャファイター プロジェクト発動！

遂に片鱗を見せ始めた、バーチャファイター3をゲーメストが追求する。



次回作「バーチャファイター3＿ACT.1」ではデータ的な情報と資料性を追求し、完全な技表や数値などを公開し、10月中旬頃に発売する予定だ。



続く「バーチャファイター3＿ACT.2」ではゲーメストの本領発揮！いよいよ本格的な攻略がスタート。

最後に、早くも「バーチャファイター3＿ACT.3」も来年に発売決定。「究極攻略」ゲーメストがその意味を君達の四肢に叩き込む！

FIGHTER 3

COMING SOON

ポイントを押さえよう X-MEN VS ストリートファイター



知っていると得する
情報をまとめて解説。
読んで強くなれ!

交代システムについて

2人1組のタッグで闘うこのゲームの最大の特徴、「キャラチェンジシステム」について理解を深めておくと、なにかと試合を有利に展開していける。はじめに覚えてしまいたいシステムの1つだ。

さて、表にもあるとおり、キャラ交代には3種類も方法があるが、このなかで最も重要なのは、ズバリ「ヴァリアブルアタック（Vアタック）」だ。ほかの2つも軽視できないシステムだが、普段から頻繁に使用するVアタックは、使い方1つで試合の流れを変えることが可能だ。

Vアタックで交代するときの目安となるのは、主に次の3要素。

●体力ゲージの赤いバーが長くなってきたら
●キャラの相性で、これはツライと感じたら
●状況的に、パートナーとの連携プレイが有効と思われるとき

細かなテクニックならまだあるが、特に重要なのはこの3つだ。

キャラを交代させて休ませている間、体力が回復していくわけだが、さすがに回復スピードは遅い。レッドバーが長くなれば、それだけ全開するのに時間もかかるわけで、そうすると前線で闘っているパートナーにかかる負担も大きくなっていくわけだ。

試合中はなるべくレッドバーの長さに気をつけて、ある程度、レッドバーが完全回復するのにそれほど時間がかからないくらいの被害のうちに素早く交代するのがいいだろう。

なお、Vアタックするときは、相手キャラを転ばせたあとや、通常技をガードさせてこれにキャンセルをかける（通常技を出した瞬間に大P&大Kで、通常技のモーションを途中でキャ・ン・セ・ルして交代を始める）などするといいぞ。

ヴァリアブルアタック	大P+大K	自由に交代可能。引っ込むキャラ=無敵。出てくるキャラ=やられ判定アリ。
ヴァリアブルカウンター	ガード中に ←↙↓+大P+大K	ゲージを1つ消費。あとはVアタックと同じ。
ヴァリアブルコンビネーション	↓↘→+大P+大K	ゲージ2つ消費。

ココに注目! レッドバー（仮）



交代して休ませていると、赤い量だけ回復する。

交代させた後、また呼び出すと赤い部分は失われる。

X-MEN VS STREET FIGHTERでは、ダメージを受けると体力ゲージが赤く変色する。必殺技等の攻撃を受ければ受けるほど赤いバーの部分は長く尾をひくようになるが、キャラ毎に設定された限界値を超えると、レッドバーすらも減っていってしまう。

このレッドバーは、いわば最大ヒットポイントのようなもので、キャラ交代をして休んでいる間に少しずつ体力が回復していき、最終的には赤い部分がすべて緑色になる。つまりレッドバーの最大値がまだ多いうちにキャラを交代させて完全に休ませれば、結果的に体力の損耗は少なくすむわけだ。

ただし、休んでいるキャラを交代で呼び出してしまうと、一瞬にして赤い部分は失われてしまう。Vアタックなどでキャラ交代をしてばかりだと、本来回復できたはずの体力を損することになるので注意が必要だ。

エリアルレイヴ スーパージャンプ

スーパージャンプとは、空中で同じ技を何回も出せる超ジャンプのこと。ジャンプ大キックや空中波動拳などを、キャラが着地するまで何回でも出せるのだ。したがって相手キャラが空中にいるときにスーパージャンプからの攻撃がヒットすれば、ある程度のダメージを期待できるということになる。

そしてこれを応用し、攻撃の一手段としたのがエリアルレイヴだ。

エリアルレイヴとは、「エリアル始動技」後にスーパージャンプして、空中で無防備でいる相手に多段ヒットを狙える連続技のこと。

地上では、攻撃を当てていくと相手との距離が離れてきてそのうち技が届かなくなったり、チェーンコンボの制限で全然段数をかせげなかったりすることが多いが、エリアルレイヴ中なら、全・キャ・ラ・共・通で6（シックス）チェーン（小P→小K→中P→中K→大P→大Kと押せるチェーン。スタートは小Pでなくてもいい）ができ、しかも空中で攻撃している間は離れることがないので慣れ次第で確実にダメージをあたえていけるようになる。

見た目にも派手で格好いいエリアルレイヴは、このゲームの1つの目標だ。

空中チェーンと地上チェーン

このゲームの世界では、キ

ャラクターによってチェーンコンボの性質（ボタンを押せる順番）が違う。小Pから始まって大Kまで6個押しできるハンター型の6チェーンキャラがいれば、小ボタンスタートで、あと中か大のどれか1つ押したら終わり、というチェーンタイプのキャラもいる。

見落とされがちだが、通常のジャンプ中にもチェーンは存在する。基本的に地上チェーンと同じ法則になっているので、チェーンコンボの自由度が高いキャラはどんどん多段ヒットを狙うべし。

エリアルレイヴ

エリアル始動技ヒット中にレバーを↑に入力する。

エリアル始動技は各キャラごとに決められているが、上方向へ打ち上げるだけにアッパー系のグラフィックのものがほとんど。

本来、素早く↓↑とレバーを動かすかキックボタンを同時押ししないと発動しないスーパージャンプを、始動技＋↑だけでできるのだ。ただしガードされたときはダメ。あくまでヒット中に、だ。

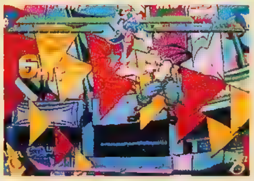
このエリアル中は工夫次第でたくさん技を入れられるが、前後に距離が離れないかわりに「上下へのすれ違い」という問題が出てくる。

これは「自キャラの打ち上げパワー」と「相手キャラの重さ」、それに「自キャラの跳躍力」の関係から発生してくる現象だ。

例えば打ち上げパワーが大きくて跳躍力のないキャラが、体重の軽いキャラにエリアルレイヴを決めようとすると、相手が高く浮きすぎてしまい自分がすぐ落っこちて1～2発しか殴れなかった、とか、逆のパターンで跳躍力のあるキャラが重くて落下速度の速いキャラにチャレンジしたら、自キャラの上昇中に相手が落ちていった、などということになるわけだ。



エリアル始動技は一瞬光る。この間↑へ入力。



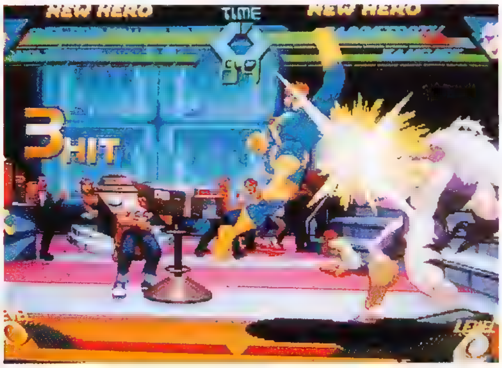
エリアルレイヴはタイミング命。

キャンセル自由自在！独自の連携をつくりだせ！

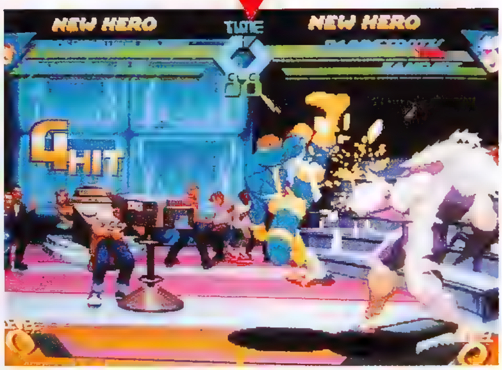
今や格闘ゲーム界では常識の「キャンセル」。主に通常技をヒット、もしくはガードさせ、その瞬間に素早く何か必殺技のコマンドを入力。通常技のモーションを途中でキャンセルして入力した必殺技を出す便利なテクニックだ。

しかし大抵のゲームでは、キャラ毎にキャンセルのかかる技、かからない技というのが設定されており、いつでもどこでも、というわけにはいかなかった。

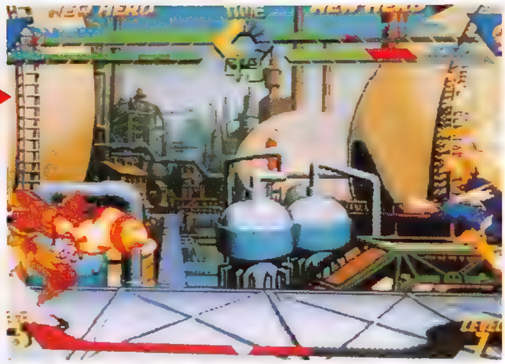
だがこのゲームは違う。どの通常技でも、どのタイミングでも自由にキャンセルして必殺技を出せるのだ。意表を突く連携でいけ！



跳びこんで小P小K中Pときて…、



さらに中K。ほんの一例だ。



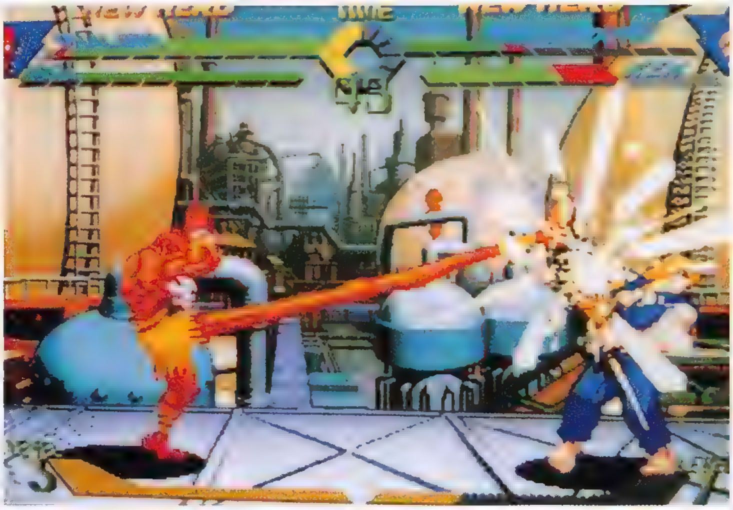
キャンセルヨガファイヤー。夢のよう。

防御テクニックも磨こう

激しい攻撃の多いX-MEN VS STREET FIGHTERだが、ダウン回避や投げ抜け、受け身といった防御システムも多数用意されている。

中でも特に重要なのが「アドバンシングガード」。相手キャラを後方へ押し下げて間合いを広くとれる新タイプのガードだ。

キーになりそうな要素だ。



わかりやすい例ということで、ダルシム。この長～い足に…、

アドバンシングガード



ガード中に

相手を押し返し、間合いを開けることのできるアドバンシングガードは、ジャンプ攻撃に使うと効果的だ。

対戦時のポイントをチェック

X-MEN vs STREETFIGHTER

覚えることがたくさんあるので、とりあえず優先順位の高いものからマスターしていこう。

担当：KAL

いつ狙えばいいの？エリアルレイヴ

対戦時の見せ場の1つであり、慣れてしまえば安定してダメージをあたえられるエリアルレイヴ。しかしいつ、どのような場面で狙っていけばいいのか分からない人も多いだろう。初めは誰でもそうだ。

そこで、反射的に動けるようになるまでは、スキの大きな技をガードしたあとにエリアル始動技を出していこう。

スキの大きな技ガード後は、エリアル始動技

慣れてきたら徐々にステップUPしていき、連続技の中に組み込めるようにしていこう。

ステップ①…投げから狙う
ステップ②…連続技に混ぜる
ステップ③…追い打ちから

X-MEN VS STREET FIGHTERの世界では、「ふっとび・やられグラフィック」のキャラに攻撃を加えることができる。いわゆる「追い打ち」だ。

例えば投げたあとに相手キャラが「やられポーズ」のまま下まで落ちてきたら、これは狙い目だ。

ほかにも昇龍拳系の打撃技でダウンさせたあとや、スライディング、足払い、空中投げのあとなどがポイントだぞ。



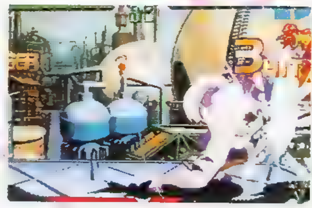
突進系の技や、飛び道具を目の前でガードしたら……。



すかさずエリアル始動技。浮かせ！



後ろに放り投げるセイバートゥースの中P投げ。端を背にしてるぞ。



そして地面に落ちたところへ小足払い→エリアル始動技の屈大Pで追い打ち！浮け!!

投げ抜け・受け身・ダウン回避を忘れるな！

ダッシュジャンプから、足払いから、投げから、さらにそれらの攻撃後の追い打ちから、ありとあらゆる状況から連続技がつながる恐怖の世界、それが「X-MEN VS STREET FIGHTER」の世界だ。

この世界で生き抜いていくには、「くらわなくてもいいものは必ず避ける」ことが重要。



再びセイバートゥースの投げ、その後。きちんとダウン回避すればこのとおり。

実に当たり前なことだが、ほかの格闘ゲームとは重要度が違うのだ。

投げられたら気合で受け身
ぶっとばされたらダウン回避

普段からどんどん使っていけ！ベクトル理論

ダッシュすれば勢いがつく、ダッシュジャンプすれば遠くへ跳ぶ。その勢いを利用して、立って止まっている状態や通常ジャンプより多く攻撃を叩き込もう！……というのがベクトル理論とその活用法だ。

これも、はじめのうちは遠くからダッシュして大足払いを出し、スライディング風に使ってみたり、ダッシュジャンプして一気に距離を縮めたりといった使い方で慣らしていき、行く行くは連続技の最中にダッシュを組み込むようにしていくといい。

ダッシュ操作に慣れておこう



立った状態から入れると、2発でこんなに離れてしまう。



しかしダッシュからなら、4発でもまだこの近さ！前に勢いついてるのであまり離れない。

ベクトル理論、チェーン、エリアル、キャンセルを使いこなせるようになれば、写真Ⓐからのような連続技も簡単にできるようになる。とにかくやり込んで、早く手がついていけるようになろう。



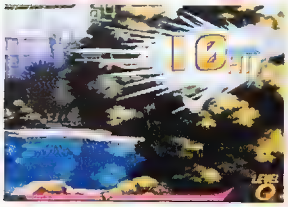
Ⓐ。ダッシュJから空中チェーン、小中大K。



Ⓑ。着地と同時にダッシュして、小P→中P。



Ⓒ。そしてエリアル始動技の近立ち大K。



Ⓓ。エリアルで小P小K中P→キャンセルキャノンドリル。まだ序の口。



Ⓔ。Ⓑから近立ち大P→必殺技と素直にいった例。普通のコンボだ。

投げ抜け…投げられた瞬間にこちらも投げコマンド
受け身…投げられたあと、地面に落ちる直前に投げコマンド
ダウン回避…ふっとばされたあと、転ばされたあとに素早く ←↙↓＋Ⓟ（投げられたあとにも可能）

RYU



この世界では波動拳だけを頼ってはダメだぞ。

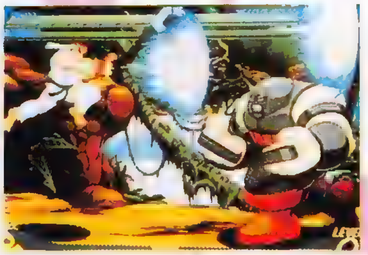
いつでも爽やか リュウ

担当：ワイルダーKEI

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
真空波動拳	↓↘→+PP（同時）
真空竜巻旋風脚	↓↙←+KK（同時）

この世界ではどう？

まずは、必殺技で大きく変わったものは波動拳と真空波動拳。この2つは、グラフィックが変わり、真空波動拳は、波動拳というよりはまさしく波動砲になった。それから波動拳は、スーパージャンプしたときのみ、着地するまで何発でも出せるようになっている。画面内に、2発まで出すことが可能なのだ。



夢の空中波動拳。

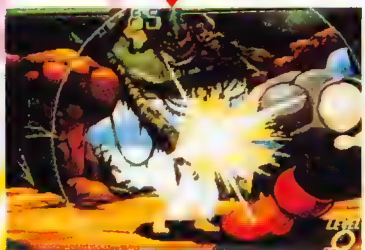
どう闘っていくか

今までリュウを使っていた人は、どうしてもZEROのときのような闘いをしてしまうことだろう（M(マーヴル)スーパーヒーローズをやった人は別として）。例えば、ノーマルジャンプで跳び込んで、中足払い波動などがそうだ。この戦法も使えないこともないが、X-MENキャラと闘っていくとなると、かなり厳しいだろう。

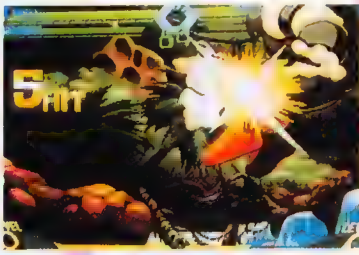
まだ確立された戦法はないが、中間ぐらいの間合いで波動拳を出して相手を牽制しつつ、ダッシュ小足払いから入り、しゃがみ大パンチにつなげて相手を浮かせ、エリアルレイヴへともっていくのだ。エリアルレイヴとは、相手を浮かせたあとにすぐスーパージャンプをして、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→波動拳 or 真空波動拳などとつなげることを言う。最初はこんがらかるかもしれないが、どんどんプレイするうちに慣れるだろう。



ダッシュ小足払でめり込んで…、

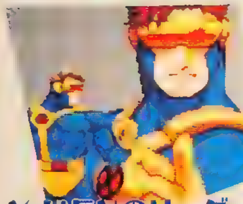


しゃがみ大パンチで浮かせる！



あとは、小・中・大の流れでタイミングよくボタンを押していこう。

CYCLOPS



地上戦がとにかく強いサイクロップス。さすが。

X-MENのリーダーだぞ サイクロップス

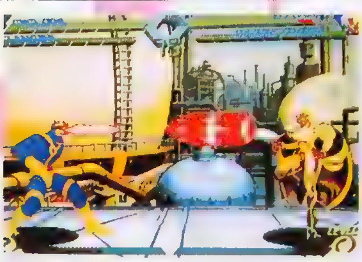
担当：KAL

オプティックブラスト	↓↘→+P
ライジングアッパーカット	→↓↘+P
サイクロンキック	↓↙←+K
オプティックスイープ	→↘↓+P
メガオプティックブラスト	↓↘→+PP（同時）
スーパーオプティックブラスト	→↘↓+PP（同時）

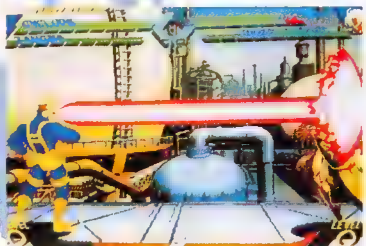
ビームは気持ちいい

X-MENのリーダー、サイクロップスの最大の武器は、両目から発射されるオプティックブラストだ。このビームを使った砲台モードは、まさに「KING OF 飛び道具」。通常技の立ち・しゃがみ大Pまでが飛び道具である彼には、待ちプレイは通用しない（なにせリーダーが砲台なわけだから）。

新しく覚えた必殺技、オプティックスイープで足下までも攻撃できるようになったので（判定は下段ではないが）、ビームの下をスライディング系の技で抜けてこられること



とりあえず立ち大P（単ビーム）。



すぐにコマンドを入力してキャンセルビームだ。基本。

もなくなり、思う存分撃ちまくれるぞ！

さあ、今日も思いっきり「大P（単発ビーム）→キャンセルオプティックブラスト or スイープ」でビームの怖さをしらしめてこよう。

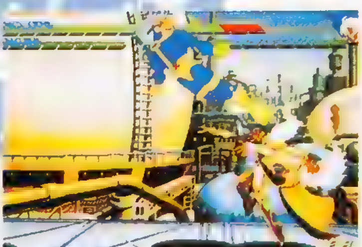
肉弾戦もできたりする

ビーム男だからといって、近づかれるとダメなのかというとそんなことはない。

地上では立ち中K、大足払いをいざというときの牽制用に覚えておき、ダッシュからのコンボと、レバー入力によって2種類に変化するジャンプ攻撃でどんどん押していける。

さてそのコンボだが、サイクの場合、とりあえずしゃがみ中Kか立ち中Pで浮かせてエリアルレイヴにいってもいいし、地上で大Pや大K（2段）にキャンセルをかけて普通に連続技をつくってもいい。普通にいくなら、ライジングアッパーカット（連打で段数UP）や2段回し蹴りのサイクロンキックが高威力でおすすめだぞ。

ジャンプ攻撃で上から押さえこんでいくときに効果大なのが、ハイパーコンボのスーパーオプティックブラスト。発射後レバーでビームの方向をコントロールできるので、うまく混ぜ込んでいこう。



ジャンプ攻撃では、このレバー下入れ大Kが使える。

KEN



派手さには定評があるケンも今回は苦戦ぎみ…。

空中で神龍拳を出せたらなぁ…

ケン

担当：GYU

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
昇龍裂破	↓↘→+PP（同時）
神龍拳	↓↘→+KK（同時）

マーヴルスーパーヒーローズに代表されるこの独特なゲームシステムを持つこの世界に、格ゲーの中でもオーソドックスなストⅡの世界からなぐり込みをかけた永遠のライバルキャラ、ケン。

ストⅡの世界では、跳び込みからの強力な連続技を得意とする攻撃的なキャラであったが、ここで改めて、自由度の高いこのゲームシステムにおける現時点での彼のキャラ特性と戦術について解説していこう。

より積極的なプレイが大事？

X-MENから受け継がれた独特なシステムを持つこのゲーム。スーパージャンプやダッシュ、エリアルレイヴといったゲームシステム上、接近戦を制すことが非常に重要となる。もちろん遠距離から波動拳連打で押していくといったことはナンセンスだ。

さて現時点でのケンの通常技はストZERO2のものとほぼ同じものであり、X-MENキャラのそれと比較すると見た目のインパクト、リーチなどといった実用的な部分で多少物足りなく感じると思う。

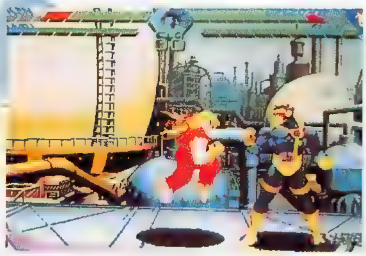
そこでストⅡでのセオリーであった、大足払いがぎりぎり届くか届かないかの間合いで、相手の攻撃を誘って跳び込むといった戦法は完全に捨て去り、思い切ったダッシュやジャンプ（ダッシュジャンプ）で強引に接近することを薦める。



空中で昇龍拳を出せるなどこのゲームならではといった点も多い。

リーチが短いといえども幸いチェーンコンボや必殺技キャンセルは健在なので、一度接近してしまえば容易に相手を固めることができる。ちなみに現時点で相手を固める有効な攻撃としてJ大P→J大K→小足払い→中足払いキャンセル波動拳などといったものが挙げられる。ただし大足払いキャンセル波動拳は厳禁。ダウン回避が存在するこのゲームでは、ほとんどその意味をなさないためだ。

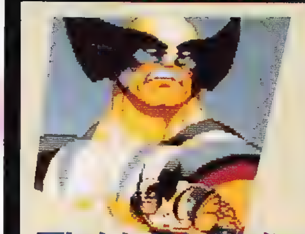
ところで、相手に跳び込みなどの攻撃がヒットしたら、当然そのまま連続技につなげたい。通常技キャンセル大昇龍拳やしゃがみ大P（浮かせ技）→エリアルレイヴなど、その種類はさまざまだが、ケンの浮かせ技であるアッパーはリーチが非常に短いので使いどころに注意が必要だ。



超ド派手な神龍拳。



WOLVERINE



人間が相手でも、容赦なく切り裂くぜ！

死にたい奴からかかってきな

ウルヴァリン

担当：MOMO

バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
トルネードクロー	→↓↘+P
ドリルクロー	中P+弱K
バーサーカーバレッジX	↓↘→+PP（同時）
ウェポンX	→↓↘+PP（同時）

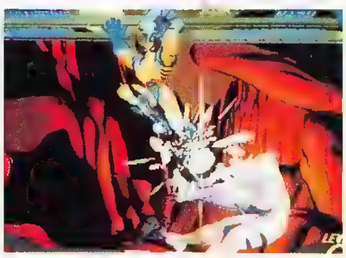
シリーズを通して大暴れしてきたウルヴァリン。前作と大きな変更はないので、今回も大暴れできそうなのだが…。

全力で走り抜けろ！

ウルヴァリンの武器といえば、強靭な脚力と小さな体だ。通常の移動やジャンプはたいしたことないが、スーパージャンプやダッシュはどのキャラにも勝つだろう。攻めるときには、この脚力を十分に生かしてやる。

飛び道具などがないので、地上戦ではダッシュからの攻撃が中心となるだろう。基本的な狙いは、しゃがみ小キック→しゃがみ中パンチ→大キックでいいだろう。立ち大キックが浮かせ技なので、決まれば大ダメージが期待できるぞ。しかし、これだけではワンパターンなので、中パンチ×2や大パンチ、しゃがみ大キックなども使っていこう。キャンセルドリルクローも忘れずに。

ジャンプから攻めるときは普通のジャンプではなく、スーパージャンプからが攻めやすい。ジャンプからの攻めに使うのが、レバー↓中キックの流星キックだ。この技は上空から急降下してくるので、ジャンプが緩やかなウルヴァリンには、重要な技だ。また続けて大キックを出すと連続ヒットになり、さらに地上の連続技につなげることが可能になるのだ。地上での連続技は、最終的に大キックにつながるものなら、なんでもいいだろう。



お馴染みの、流星キック…。



大キックの連携攻撃。途中でしゃがめば、連続技につながるぞ！

ソニックなんて怖くない！

小さい体が特徴のウルヴァリンだが、ついに一つの技を無効化してしまった。それは、ナッシュのソニックブームだ。なんと、しゃがんでいるだけでカスリもしないのだ。これで、ナッシュに対してはかなりのアドバンテージを取ったはずだ。スライディングを駆使すれば、さらに有利になる…はず？



ソニックブームは、しゃがんでいるだけで当たらないのだ。

CHUN. LI



3段ジャンプに空中ダッシュ！かなり別人！

今回も全身タイツ
春麗

担当：J★笹

気功拳
⬅⬉⬇⬊➡+P
天昇脚
⬇ため⬆+K
百裂脚
K連打
旋円蹴
➡⬊⬇⬋⬅+K
気功掌
⬇⬊➡+PP（同時）
千裂脚
⬇⬊➡+KK（同時）
覇山天昇脚
⬇⬋⬅+KK（同時）

素早さそして連続技

このゲームでの春麗は、基本的にはZERO2と同じ見かけをしているが、**3段ジャンプ**ができたり、**空中ダッシュ**をしたりと、より空中で飛び跳ねることの多い、スピード重視のキャラに仕上がっている。

しかし、地上戦においても十分強いキャラで、地上での**チェーンコンボからの連続技**なども豊富。キャンセルスーパーコンボもバリバリに決まって気持ちがいい。

低空ダッシュからチェーンコンボに行ったり、**空中で百裂キック**を出したりすることもできるし、使ってみると、ストIIの春麗とは、もはや違うキャラクターのような印象。



地上戦でも、チェーンコンボから連続技が豊富。



スーパージャンプから、3段ジャンプ、空中ダッシュができる。

アメコミ仕様の必殺技たち

必殺技は、**旋円蹴が、かなり変わった**技になっている。一度ピョンと跳び上がり、かかと落としするような技だ。

そのほかの必殺技については、使い方など、ストIIと同じ感覚だ。ただ、百裂脚は、**空中でも出せる**ので、**エリアルレイヴにも組み込めて**いい感じだぞ。相手を浮かせる技は、**立ち大キック**。いまいち当てにくいので狙うのはムズかしいかも。

気功拳は、**グラフィックが**ハデになり、千裂脚は、**連続技になる**ものの、ものすごい**硬直時間**が出来た。

覇山天昇脚は、ほとんど同じ感じだ。

また、通常技では、ジャンプ中レバー下＋中キックの**踏みつけ**が、**地上でしゃがんでいる相手にも当たり**、地上の相手も**連続で踏みつけること**が**できる**ようになっているので、**中段攻撃に最適**だ。



エリアルレイヴに百裂キックを組み込めるぞ。



すぐ乗っかりは中段技。しかもそこから連続技が…！

STORM



飛行能力を生かし、上から相手を押さえ込め！

天候を操るサブリーダー
ストーム

担当：KKY-いなりん

ワールドウインド
⬇⬊➡+P
ライトニングアタック
中P+弱K
ダブルタイフーン
⬇⬋⬅+P
飛行
⬇⬋⬅+KK（同時）
ライトニングストーム
⬇⬊➡+PP（同時）
アイスストーム
⬇⬋⬅+PP（同時）

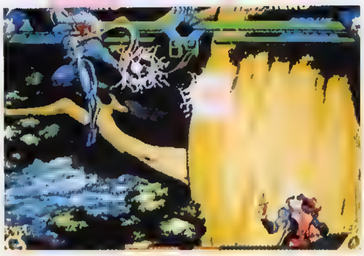
空中からの攻めが強力だ

原作では気流を操り自在に空を飛ぶことのできるストームだが、このゲームでも飛行を使った上空からの攻めがメインになる。もちろんジャンプ中、飛行中でもすべての必殺技を使うことができる。

飛行中にメインとなる通常技は、飛び道具を出すジャンプ中パンチである。ジャンプ中パンチはレバーで飛び道具の飛んでいく方向を変えることができる。この技とワールウインドやダブルタイフーンを使って、相手を押さえ込んでいくのである。

飛行中のもう1つのメリットとして、ライトニングアタックのあとに技が出せるということがある。普通にジャンプ中にライトニングアタックを出すと、着地するまで何も技が出せなくなってしまうのだが、飛行中ならばライトニングアタックの硬直が切れたあとに技を出すことができる。

また、ストームはジャンプ中もしくは飛行中にパンチボタン同時押しで空中ダッシュすることができるので、相手がスキを見せた場合はすかさずこれで近づいて連続技を当てよう。

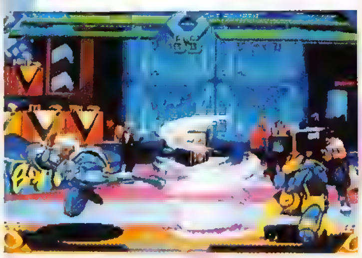


飛んでる通常技、ジャンプ中パンチ。

地上戦について

地上戦では、判定が強くリーチもある立ち大キックと大足払いを多用していこう。また、ワールウインドは技を出したあとに、ダブルタイフーンは技を出すまでにスキがあるので、リーチのある立ち大キックや大足払いにキャンセルをかけて使っていこう。

この技が当たったらレバー上でスーパージャンプして相手を追いかける。ストームはエリアル中に中or大攻撃を当てると相手を吹っ飛ばしてしまうので、通常技のエリアルはあまり良いものがない。おすすめエリアルは、立ち大キックor大足払い↓スーパージャンプ↓ライトニングアタック×2である。



竜巻部分の判定が強い。



これだけでゲージ3つ分以上減らすことができる。

NASH



地上でガンガン押せなくなった。つらいぞ!!

手堅い固めはどこへ…
ナッシュ
担当：MVP

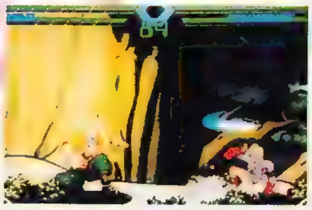
ソニックブーム	⬅ため➡+P
サマーソルトシェル	⬇ため⬆+K
ムーンサルトスラッシュ	⬆⬉➡+K（空中で）
ソニックブレイク	⬇⬊➡+PP（同時）
クロスファイアブリッツ	⬇⬊➡+KK（同時）
サマーソルトジャスティス	⬇⬋⬅+KK（同時）

ストリートファイターシリーズでは、ソニックブームを主体とした地上の固めに他のキャラの追従を許さなかったナッシュ。しかしX-MENとの闘いではそうもいかなくなってしまった。まずはそこから見ていこう。

ソニックブームが…

X-MENの世界は非常にいろいろと動き回れるのが特徴で、ゲームの展開もテンポよく進んでいく。ダッシュにしろジャンプにしろストリートファイターの世界とはかなりの違いがあり、そのために溜め技というのが非常に出しづらいのである。

スーパージャンプやダッシュ攻撃で、溜めを解除されてしまったり固められてしまうからだ。



なんと一部のキャラはしゃがんでいるとスカってしまうソニックブーム。

そこでソニックブームを遠目から追いかけるというのはあまり使えないだろう。

ではソニックブームの使い道はというと、ダッシュ攻撃をした後に溜めを作りそこで出していく近距離での固め用に使うのがいいだろう。

対空にならないサマーソルトシェル

これもまたX-MENの世界なのでまったく信頼のできないものとなっている。はたしていったいどこで使うことになるのであろうか?今後の研究次第である。

これを使え!! 新技ムーンサルトスラッシュ

ナッシュにもやっと新技がついた。「⬆⬉➡+K」という今までにないコマンドであるので、ちょっと最初はとまどうかもしれないが、ジャンプをしたらレバーを入れ直すといい。

この技は上から下に向けてサマーソルトを撃っているかんじ、というのが一番わかりやすいだろう。

判定は強いかどうかわからないが、例えば地上で少し固めてバックジャンプからこの技で再び突っ込んでいったりと、その使い道はいろいろありそうである。



今回の主力、ムーンサルトスラッシュ!!

ダッシュ攻撃から浮かそう

ナッシュの浮かせ技（エリアルレイヴのためのもの）はしゃがみ大Ⓟのアッパーだ。

この技を小足払いからチェーンでつなげていこう。ダッシュから小足↓アッパーといくかしゃがみ小Ⓟ×2↓中Ⓟとチェーンでつないでソニックブーム、サマーソルトにつなげていくのが地上での基本になるだろう。

GAMBIT



近~中距離での連続攻撃が熱いキャラだ。

クールで熱いヤツ
ガンビット
担当：KAL

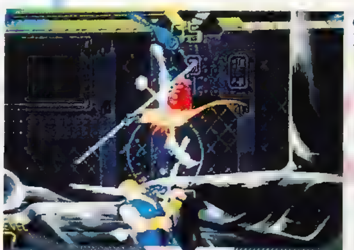
キネティックカード	⬇⬊➡+P
トリックカード	⬇⬋⬅+P
ケイジャンスラッシュ	➡⬇⬊+P
ケイジャンストライク	⬇ため⬆+PorK
ロイヤルフラッシュ	⬇⬊➡+PP（同時）

X-MENいちの色男でありナイフ（カード）投げと棒術の達人でもあるガンビット。

ゲーム中での彼のキャラ特徴でも、棒（パンチボタン）を使った攻撃と飛び道具であるキネティックカードを使った攻撃が強力だ。

特におかしな技があるわけでもなく、X-MEN側のなかでは一番わかりやすいキャラといえる。X-MENキャラというよりは、ストリートファイター型キャラといった感じだ。

「X-MENシリーズはよく分からないけど、1人X-MENキャラを入れたいなぁ」と考えているストリートファイターフリークの人におすすめだ。



立体攻撃で奇襲に使えるケイジャンストライク。

接近戦でのラッシュが決め手

小では1発横に殴り、中は小さく跳び上がってから前進しつつ3発殴り、大では正面から3発殴りつつ突進する必殺技「ケイジャンスラッシュ」を使ったラッシュが強力なガンビット。

スキが少なく牽制技としても使える小や、足元への攻撃をかわしながら攻撃できる中を、少しだけ離れたところからおもむろに出していくのもいいが、通常技を出してこれにキャンセルをかけていくとより効果的だ。

出が早く小さな相手にも当たる立ち中Kやリーチがある立ち大Pをダッシュから出し、すぐにケイジャンスラッシュの小か大のコマンドを入力する。入力が早ければ、~キャンセルスラッシュのできあがりだ。

地上から接近しづらい相手には、ジャンプ大Pで近づこう。下方向に強いぞ。またこちらのジャンプを見てすぐに跳んでくる人に対しては、中K or 大Kでの空中投げが効果的。

遠距離時には、キネティックカードを投げよう。この技は出が遅いかわりに、投げたあとのスキが少ない、さらにヒット後爆発している相手に追いうちを加えることができるのだ。



カードが近くで当たったら、すぐダッシュして……



追いうちだ！連続技なのだ。ちなみに浮かし技は屈大P。

キミは見たか？オレは見たぞ！

今こそニューゲーム宣言!!

NEWGAME NEWGAME

VEGA



このゲームらしく地上から空中から必殺技を使おう。

ほとんどがコマンド技

ベガ

担当：がっちん

サイコショット
←↙↓↘→+P
ダブルニープレス
←↙↓↘→+K
ヘッドプレス
↓ため↑+K
飛行
↓↙←+KK（同時）
サイコフィールド
→↘↓↙←+P
サイコクラッシャー
↓↘→+PP（同時）
ニープレスナイトメア
↓↘→+KK（同時）

ベガも他のストリートファイターII同様に、このX-MENの世界に飛び込んできた。パッと見の雰囲気としては、ストZEROシリーズのベガに感じるのだが、ほとんどの必殺技系のコマンドが「ため」ではなく、コマンドになっている。

ベガは「ためキャラ」としてのイメージが強く、それはストIIシリーズから受け継がれている。

キャンセルして必殺技へ

さて、この必殺技がコマンドに変更されているために、歩いてからいきなりサイコショットやダブルニープレス、はたまたハイパーコンボも可能になっている。もちろん前ダッシュからでもOKだ。こちらのほうが実戦的かな。

これにより、ためながらの移動というものを考えなくて済むので、戦略の幅は大きく広がった。

とくに新技のサイコフィールドは攻撃判定の範囲が広いので、相手を固めるのには持ってこいの技といえる。

サイコフィールドで相手を押さえ込んでから前ダッシュで近づき、そこから立ち大パンチで浮かせてエリアルレイヴを狙ってもいい。

また、ホバーキックにキャンセルが可能なので、うまく必殺技につなげれば攻撃の流れを大事にできる。



いつでもどこでもダブルニープレスが出せる。



サイコフィールドの使い方は非常に重要だ。

牽制も奇策もあり

ただ、すべてがゴリ押しではうまくいかないもの。ときには牽制で相手の出方をうかがったほうがいい。

そうなるとサイコショットの出番である。今回は小、中、大で軌道が違うのでうまく使っていきたい。小は上からかぶさるような軌道、中はいままで通り、大は下から昇っていくようになっている。基本的には立ち中キックにキャンセルして使っていこう。

ほかに、空中ではダブルニープレスやサイコクラッシャーも出せるので、エリアルレイヴに使うこともできる。



飛行が可能なベガ。これからの研究に期待してくれ。

MAGNETO



ハイパーグラビテーションで敵を捕えろ。

遊びは終わりだ!!

マグニートー

担当：DS1

E・Mディスラプター
←↙↓↘→+P
ハイパーグラビテーション
→↘↓↙←+K
マグネティックブラスト
↑↗→+P（空中で）
マグネティックフォースフィールド
←↙↓↘→+K
飛行
↓↙←+KK（同時）
マグネティックショックウェーブ
↓↘→+PP（同時）
マグネティックテンペスト
↓↘→+KK（同時）

空中ダッシュで敵を翻弄

素早いダッシュと強力な飛び道具を持つマグニートーは、機動力と攻撃力に秀でたキャラクターだ。

地上、空中どこにいてもダッシュが可能なため、常に自分の有利な距離で闘うことができる。特に地上のダッシュは超高速で、敵の技の硬直などを容易に攻撃することができる。また、遠距離戦に持っていきたい場合でも、ダッシュや飛行などで簡単に距離を置けるのが強みといえるだろう。

マグニートーは飛び道具も豊富に持ち、強力なものが揃っている。ただし、撃った直後の硬直が長いものばかりなので、遠距離以外の使用には特別の注意が必要だ。各必殺技の使いどころを簡単に説明しておくと…。

■E・Mディスラプター
出が速く、連続技に組み込むことができる。エリアルレイヴの最後はこの技に繋いでいこう。

■ハイパーグラビテーション
敵の攻撃が届かない位置から大で出すのが基本（小や中のハイパーグラビテーションはほとんど使用しない）。当たったら迷わずエリアルレイヴを狙う。

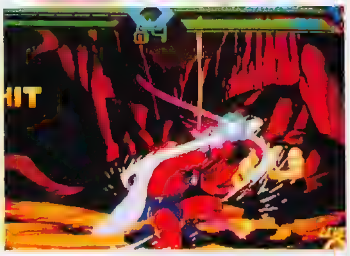
■マグネティックブラスト
スーパージャンプや飛行中から、地上の敵に対しての牽制として使う。

■マグネティックフォースフィールド
新たに追加された技がこれで、敵の打撃技のほとんどをバリアではねのける当て身系の技だ。下段技も返せるぞ。

超重要なエリアルレイヴ

マグニートーの攻めの定石とも言えるパターンが、「遠距離での撃ち合いから一気に接近してエリアルレイヴを狙う」ことである。

その肝心のエリアルレイヴは、しゃがみ大P→J小P→J小K（レバー下入れ）→J中P→J中K→E・Mディスラプターを決める。



ダッシュで急接近し、しゃがみ大パンチからエリアルを狙う。



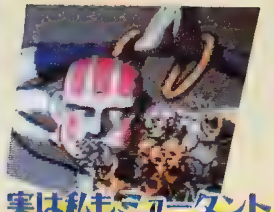
敵の技に合わせるより、置いておく感じで早めにフォースフィールドを出すといい。



レバー下入れ小Kを絡めると最後のE・Mディスラプターが決めやすくなる。

DHALSIM

X-MENの世界たと
彼の存在も
見落としがち?



実は私もミュータント
ダルシム

担当：特殊キャラ好き　P・鈴木

ヨガファイアー
↓↘→+P
ヨガフレイム
→↘↓↙←+P
ヨガブラスト
→↘↓↙←+K
ヨガテレポート
→↓↘or←↓↙+PPPorKKK(同時)
ヨガインフェルノ
↓↘→+PP（同時）
ヨガストライク
↓↘→+KK（同時）

ストII以降、最も特異なキャラとして通っていた彼、ダルシムがX-MENのフィールドに今降り立った。果たしてあの伸びる手足はどこまで「特異」でいられるのだろうか?

我にチェーンを！ま、そのかわり…

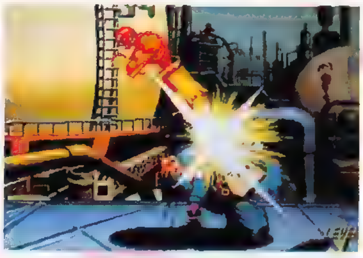
X-MENといえば、チェーンで浮かせてエリアルレイヴというお決まりの連続技が楽しいかつ強力なのだが、残念ながらダルシムには地上のチェーンコンボがない！ああ、なんてこったい。せっかくあの長い手足でポコポコ殴ってやりたかったのに。しかも、相手を浮かせる技が近距離中パンチときていて、そのため簡単には決められない。

そう、ダルシムはX-MENの世界でも他キャラと異なる動きが必要とされるのだ。マニア志向の君はダルシムをマスターすべきだぞ。

さて、チェーンもなく、浮かせ技も苦しめのダルシムだがそのかわりに、といった要素をたくさん持っている。

まず、X-MENの世界では全キャラ共通の「すべての通常技にキャンセルがかかる」というもの。ダルシムも例外ではない。ということはだね、長い足キャンセル→ヨガファイヤーや伸びる手キャンセル→ヨガフレイムということも可能！ヨガフレイムの大きさも半端じゃないし、こりゃあ「近寄れるものなら寄ってみい」という遠距離戦が展開できること間違いなしだ。

でもあの動きの遅さじゃあつかまってしまうよ、と思っている君！甘いよ。今回の舞台はX-MEN。ダッシュだって思いのままだ。前方ダッシュで一気に間合いを詰めて攻めるのも簡単。スーパージャンプをして空から長いリーチを生かして闘うのも自在だ。なんと今回はレバー入れキックのドリル攻撃が中段なので、すぐドリ連発モードなんかはかなりの強さを発揮する。



ほうら、ドリル中段。ここからさらに大ドリル、インフェルノ。

空中ならばチェーンもかかるので小↓中↓大ドリルとチェーンをかければ相手はそうそうガードしきれないだろう。着地にインフェルノがつながることを考えると、近距離戦だって他キャラに負けてないぞ。

対空と呼べる攻撃もしっかり備えている。ヨガブラストの攻撃範囲もかなりの大きさで、信頼度も高い。また、ヨガストライクで空中の相手を引っこ抜くのもなかなか強い。

こう考えてみると、結構おもしろい闘い方ができそうだ。長い手足と炎を駆使した遠距離戦から、ダッシュやドリル攻撃を使い間合いを詰め、ドリル連発での近距離戦。そうかと思えば再び離れて手足を伸ばし、跳んだ相手にストライク。もうダルシムは遅いなんて言わせないぞ。

タッグの相手はチェーンバリバリのキャラにして、ダルシムとの性能の差を見せつければ、闘う相手も大変だ。君はこの一風変わったキャラを使いこなしていけるかな?

JUGGERNAUT

身じろぎも許されず…
立ち直ったのかな?



重戦車再び！
ジャガーノート

担当：ワイルダーKEI

アースクェイクパンチ
→↘↓+P
ジャガーノートパンチ
←↙↓↘→+P
ジャガーノートボディプレス
←↙↓↘→+K
サイトラックパワーアップ
→↓↘+PP（同時）
ネイルスラム
接近して→↘↓↙←+K
ジャガーノートヘッドクラッシュ
↓↘→+PP（同時）

蹴散らせ！

ジャガーノートというキャラには、スーパーアーマーという特殊能力が備わっている。この能力は相手の攻撃を1発くらっただけではくらいポーズにはならず、そのままガードに移行することができるのだ。



ん?何かをくらったようだ。

しかし、確実に2発連続してくらってしまうとさすがにのけぞり、連続技をくらってしまう。過信は禁物だ。だが、通常技を出している最中に相手の攻撃を受けた場合は、そのまま相手の攻撃を無視して通常技を出しきってくれる(主に小技で、大技だと浮かせられてしまう危険がある)。

それと、ジャガーノートの通常技は他キャラと比べて非常に硬直時間が長いので、不発またはガードされたと思ったら、空キャンセルでもいいから、常にキャンセルをかけてサイトラックパワーアップか、小ジャガーノートパンチを出しておこう。



レバー入れ大パンチガスカッたー



すかさずキャンセルをかけてパワーアップ。

必殺技に関して変わった所といえば、アースクェイクパンチ。地を這うスピードが遅くなった。考えようによっては、遅くなったおかげでその後の攻めがやりやすくなるかもしれない。新技は、ネイルスラムという激しい投げ技。頭でガンガン相手を下に打ちつけて、そのあとアッパーで打ち上げる。さすがにそれから往復ヘッドクラッシュはできなくなっているぞ。



お前は釘。オイラはハンマー。

やっぱり投げキャラだ

X-MENワールドにおいてもザンギエフはコテコテの投げキャラのようだ。

まず、チェーンコンボがない。しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ（エリアルレイヴ開始技）といった連続技もちゃんと目押ししないとつながらないのだ。



エリアル開始技はしゃがみ中パンチ。

エリアルレイヴも他のキャラのように華麗で段数の多いものは望めそうもない。

一方、投げ技の充実ぶりはさすがザンギエフ、といった感じ。おなじみスクリューパイルドライバーは相変わらずの破壊力だし、ジャンプ中にコマンド入力して、空中の相手もつかんでしまえるようになった。空中から地上の相手をつかむこともできる。



おっとすかった。空対地だ。

ZERO2ではスーパーコンボだったエリアルロシアンスラムも、通常の必殺技となったのでバンバン狙っていける。空中戦が多いこのゲーム、この技の出番は多くなることだろう。

そして投げ技の中でも大幅なパワーアップをしたのが、フライングパワーボムとファイナルアトミックバスターだ。

まずファイナルアトミックバスターは入力後、相手との間合いが離れている時はフライングパワーボムと同様に走っていくようになっている。で、なんとこの走り中に相手の攻撃をくらっても、おかまいなしに突っ込んで行くようになったのだ。いわゆるスーパーアーマー能力というやつなのだがメチャクチャ使える。



平気でつっこむ。

もちろん、どんな技をくらっても突進を続ける、というわけではないけど小技をペシとか当てられたぐらいはまったく問題なしだ。

ダメージのほうもフライングパワーボムはともかく、ファイナルアトミックバスターは「減る～」って感じだし、入力もレバー1回転なので今まで一回転入力が苦手だった人もサクサク出せると思う。ミュータント共を投げまくれ！

ZANGIEF



スーパーアーマーで突進せよ！

投げ技がさらに強化
ザンギエフ

担当：VMT-RED

ダブルラリアット	PPPorKKK（同時）
スクリューパイルドライバー	（接近して）レバー1回転+P
フライングパワーボム	←↙↓↘→+K
バニシングフラット	→↓↘+P
エリアルロシアンスラム	→↘↓↙←+K
ファイナルアトミックバスター	レバー1回転+PP（同時）

新キャラ、セイバートゥース

セイバートゥースは鋭い爪が武器のミュータントなので、ウルヴァリンに似ているが、使ってみるとかなり違うことがわかる。

まず当たり前なのだが、体が大きいということだ。当然くらい判定は他のキャラよりも大きい。あと、あまり技が速いほうではなく、地上でのチェーンコンボもあまりつながるほうではない。

では、どのようにセイバートゥースを使っていけばいいのかというと、やはりダッシュを使って、エリアルレイヴにもっていくのがオーソドックスだがいいだろう。

また、必殺技を使って闘うには、アームドバーディーを使ってからの突進で攻めるのがいいだろう。

アームドバーディーとは、秘書であるかわいいネーチャンのバーディーが、でっかい銃をもって登場し、弾をばらまくというものだ。

パンチボタンの弱、中、強によって弾道が変化するようになっているが、この弾をばらまいている間にダッシュやジャンプを使って攻めるのが基本となる。



このネーチャンがカギをにぎる。

他に、バーサーカークロー、ワイルドファングという技がある。バーサーカークローはウルヴァリンのバーサーカーバレッジに似ているが、相手を通り越してしまうので、ガードされたら反撃をくらってしまうようだ。

ワイルドファングは投げ技なのだが、ジャンプしてつかむようになっている。この技もボタンによって、ジャンプの軌道が変化するようになっている。アームドバーディーで相手を固めた後にワイルドファングで投げる、といった感じに攻められれば理想的だ。

ハイパーコンボは2つあるがどちらも乱舞系の技なので、ガードされてしまったらそこで止まってしまう。

必殺技がイマイチなので、ガンガン押すことはできず通常技で対応していき、チャンスがあればエリアルレイヴを見逃さないという渋いキャラになりそうだ。



バーサーカークローはガードされるとヤバイ。

SABRETOOTH



技はウルヴァリンに似ているが、実は全然ちがうぞ。

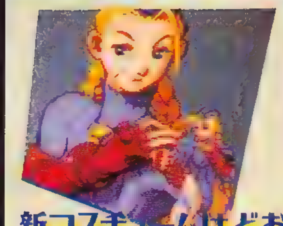
カモン！バーディー
セイバートゥース

担当：SHO

バーサーカークロー	↓↘→+P
ワイルドファング	→↘↓↙←+P
アームドバーディー	→↘↓↙←+K
バーサーカークローX	↓↘→+PP（同時）
ウェポンXダッシュ	→↓↘+PP（同時）

CAMMY

機動力と強力かつ多彩な必殺技の使い分けがカギ。



新コスチュームはどお?

キャミィ

担当：ギィ

キャノンスパイク	→↓↘+K
キャノンドリル	↓↘→+K
キャノンストライク	→↘↓+K（空中で）
アクセルスピンナックル	↓↘→+P
フーリガンコンビネーション	↓↙←+K+K
スピンドライブスマッシャー	↓↘→+KK（同時）
キラービーアサルト	↓↙←+KK（同時）

サイコパワーで燃やせ

今回登場するのはゼロ時代のキャミィ。ベガの部下として悪のオーラ、サイコパワーを繰り、キャノンスパイク、キャノンドリル（旧スパイラルアロー）、キャノンストライク、アクセルスピンナックルといった技はサイコパワーによって相手を燃やし、ダウンさせる効果がある。

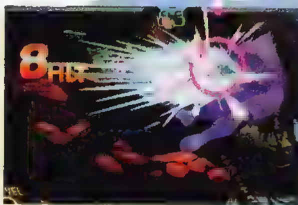
キャミィのチェーンは小↓中↓大の3段チェーンでエリアル始動技（浮かせ技）は近距離立ち大キック。キャミィのみ通常技が遠距離、近距離で変化するため、密着からでも3段つなげてしまうと大キックが遠距離技になってしまうのだ。

そこで狙っていきたいのがマグニートーと並ぶ最速のダッシュからのチェーン。具体的には「ダッシュ中足払い↓近立ち大キック」がおすすめ。

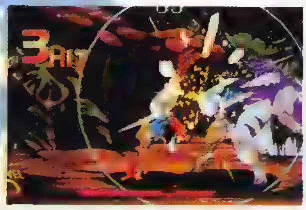
ここからのエリアルは垂直ジャンプから小P↓小K↓中P↓中Kキャンセル↓大キャノンドリルが基本だ。

このエリアルレイヴがとりあえずキャミィ一番の狙い。いきなり狙ったり、相手の技の硬直に狙うのはもちろん、フーリガンスープレックス(P投げ)やフーリガンコンビネーションの投げのクロスシザーズプレッシャー（しゃがんでいる相手に決まりやすい）の後など、相手がダウン回復をしなければダッシュ中足払い↓近立ち大キックからのエリアルが可能。

もちろんガードされては意味がないのでこればかり狙っているわけにはいかない。



キャンセルスーパージャンプ小P→小K→中P→中Kキャノンドリルでフィニッシュ。



ジャンプ攻撃から入るときもダッシュ中K→立ち大Kとやるのがいい。ここから、

一方で重視していきたいのが空中戦。速く高いジャンプとキャノンストライクとで上空から地上の相手を攻めてもいいし、空中の相手に直接エリアルを狙いにいってもいい。

地上戦ではダッシュで密着できないようなときは、下小K↓下中K↓下大Kのチェーンが有効。ガードされたときは足払いをすかすことのできるアクセルスピンナックル。ヒットした場合はキャノンドリルが連続技になるぞ。

ハイパーコンボのSDSは連続技に組み込むのが安全だが、密着からじかに当てたときの破壊力も魅力的。

キラービーアサルトのほうは、出した瞬間に相手が何かをしていればほぼ確実にヒットさせることができる。空中から出すこともできるので読み＋素早い反応を心がけよう。



新技キャノンストライク。いろんな使い道がありそう。

ROGUE

パワードレインを使って学習できる必殺技を覚えよう。



待望のローグ参戦!

ローグ

担当：珈琲　ふりーく

リピーティングパンチ	↓↘→+P
ライジングリピーティングパンチ	→↓↘+P
パワードレイン	↓↙←+K
能力使用	↓↘→+K
グッドナイトシュガー	↓↘→+PP（同時）

原作では他人に触れると相手の能力と意識を吸い取ってしまう怪力女、ローグ。ゲームでも相手の必殺技を覚えることができる。ローグ本来の必殺技は突進技が多く、相手に触らないことには始まらない。

突進系必殺技オンパレード

まずは一通り必殺技を見ておこう。

●リピーティングパンチ

連続技の締めとして使っていくとよい。小中大で移動距離を変えられる。空中でも出せるので空中小P↓小K↓中P↓中Kキャンセルなど、エリアルレイブにも組み込んでいける。ローグには空中ダッシュもあるので変幻自在な空中戦を楽しめるのだ。

●ライジングリピーティングパンチ

対空として使っていきたい。ただし引きつけると駄目なので早めに出していこう。

●パワードレイン

ローグを使う上での鍵となる必殺技。ガード不能の突進技だ。パワードレイン自体のダメージは小さいが、これをヒットさせることにより相手の必殺技を使えるようになる。

相手の必殺技を学習したら↓↘→Kでその必殺技を出せる。学習できる必殺技は一つで、キャラによって決まっている。例えばリュウにパワードレインをヒットさせると波動拳、キャミィならキャノンドリルといった具合だ。コマンドは↓↘→Kで固定なので本来溜め技のソニックブームをコマンドで出せるぞ。

パワードレインもリピーティングパンチと同様に空中で出すことができるので様々な状況で使っていきたい。

●グッドナイトシュガー

ハイパーコンボ、小P↓小K↓中P↓中Kなどのチェーンからつながるので使っていく機会は多いぞ。グッドナイトシュガーでもローグは相手にキスしている。もちろんパワードレインと同じ効果があり、相手の必殺技を学習できるのだ。

地上戦の要しゃがみ中パンチ

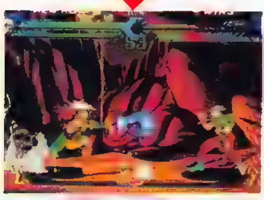
ローグにはダメージが小さいとはいえ、ガード不能の突進必殺技パワードレインがある。それだけで相手にとってローグとの接近戦はプレッシャーになるはずだ。都合のいいことに、ローグのしゃがみ中パンチは前進技である。少し離れていてもしゃがみ中パンチで一気に間合いをつめてキャンセルからパワードレインを狙っていこう。

またチェーンの中にしゃがみ中パンチを組み込むことによって、近間で浮かせ技を出せる。エリアルレイヴを入れやすくなるので使わない手はないぞ。

浮かせ技はしゃがみ大パンチと立ち大キックの2つだ。現バージョンでは2段浮かしはできない。



パワードレインで相手の能力を吸い取って、



能力使用で使ってやろう。春麗からは気功拳だ。

GOUKI



X-MENとストIIの架け橋といえば我をおいてほかに無し…よもや忘れたわけではあるまいな!?

我こそはエリアルも極めし者なり!!(でしゃばり)

豪鬼

担当：メスト豪鬼専用ライターえぬおう

豪波動拳	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K
阿修羅閃空	
→↓↘or←↓↙+PPPorKKK（同時）	
天魔空刃脚	↓↘→+K（空中で）
滅殺豪波動	↓↙←+PP（同時）
滅殺豪昇龍	↓↘→+PP（同時）
天魔豪斬空	↓↘→+PP（同時）

殺意の波動に国境なし

キャラセレにいないからって忘れてもらっちゃあ困るぜ。ストIIキャラ側の一番上でレバーをさらに上に入れればドン!!と偉そうに豪鬼のカーソルが登場。なんか久し振りのX-MENフィールドに登場とあって、殺意の波動もいつもより高まっちゃってます。やる気満々だよ、このおやじ。

今回の必殺技

必殺技に関しては、ストIIワールドでのそれと大差はない。しかし、最近の登場作品でなんとなく弱かった豪波動拳の性能がよくなって、使いやすくなっている。残念ながら斬空波動拳は1発しか出ないが、スーパージャンプ後なら何発でも連続発射できるのでこれをうまく生かそう。

このごろの豪鬼の主戦力だった天魔空刃脚は、多段技になって帰ってきた。当たると3ヒットほど攻撃して着地するぞ。

さらにX-MENでの豪鬼といえば竜巻斬空脚。グラフィックは豪華に殺意の波動をまとってカッコよくなっている。それだけでなく相手がしゃがんでいるときに出しても、ヒットするようになった。これで安心してチェーンからコンボに繋いでいけるのは嬉しい限りだ。



今回の天魔空刃脚は多段技だ。



しゃがんだ相手に竜巻を出しても空振りしない。チェーンの最後はこれに繋げよう。

怒涛のコンボキャラ

じつは豪鬼は地上でのコンボが強力なキャラクターだ。ストIIワールドと違って、通常技すべてにキャンセルがかかるので、気分よく技がつながってくれるぞ。

なお、立ち大Pなどの上段技もしゃがんだ相手に空振りしないようになっているので、これらの技もちゃんと使っていこう。相手の足払いをかわしつつ前進する「旋風脚」や、相手のしゃがみガードを崩す中段攻撃の「頭蓋破砕」も健在。通常技のチェーンからこれらの特殊技に連携できるところなどは、初代ストZEROを彷彿させる。

ただ、ひとつだけ注意してほしいことがある。じつはこのゲーム、おなじ小攻撃に連打キャンセルがかからないのだ。「立ち小P→屈小P→屈小K」といったつなげかたは認められるが、「屈小K→屈小K→屈小K…」といったまったく同じ技ではコンボにならないぞ。



ジャンプ通常技もキャンセル可能。怒濤のラッシュで押せ!!

彼らは何者？「X-MEN」たちをもっと知ろう

X-MENたちの顔と名前が一致しない、という読者のために、このコーナーでは彼らについて軽～く解説を入れてみたいと思う。

「X-MEN VS STREET FIGHTER」で初めてX-MENと接した、という人、せっかくだから、この機会に彼らとお近づきになってみてはどう？

歴史あるアメリカンコミック界の王様

「X-MEN」は1963年に開始された、「マーヴル・ユニバース」を舞台としたコミックシリーズ。「マーヴル・ユニバース」とは、マーヴル・コミックス社から出版されるコミックスが共有している"もう一つの地球"、いってみればパラレルワールドのような世界のことで、かのスパイダーマンやキャプテン・アメリカ、ハルク、パニッシャーなど、数多くの有名ヒーローたちも、皆この世界の中で活躍しているのだ。

そんなわけで、あるヒーローがある作品に登場する、なんていうのはマーヴルコミック界では日常茶飯事。スパイダーマンとウルヴァリンが一戦交えたり手を組んだりなどめずらしいことではない。

こういった理由から、「みんな顔見知り状態」のマーヴルコミック界だが、「地上最強のテレパス」プロフェッサーXが各地のミュータント能力者……まぁくだいて言えば超能力者を集めて結成したのがミュータントヒーローチーム「X-MEN」なのだ。

それぞれが一芸に秀でたプロフェッショナル

X-MENのメンバーは、何かしら得意とする能力をもっていて、そのどれもが強力な武器ともなる。

X-MENの初代リーダー、サイクロップスは、「眼を開いている間発射され続ける」破壊光線、オプティックブラストが武器だが、ゴーグルがないと制御できないので危険（普段着のときはルビー製のサングラスを着用）。

2代目リーダー（サブリーダー）を務めるストームは、風を呼び雷を落とし、気流に乗って空を飛ぶ、気候を操る力を持っている。真面目だが時折謎のジョークをとばすサイクと、非常に気高いストーム。どちらも冷静な判断力を備えている。

X-MENワールドーの人気キャラ、ウルヴァリンは、カナダの超人兵士計画で改造され、アダマンチウム（地上最硬の金属）の骨格と爪を持つに至った。超回復能力は生来のもので、凶暴さと侍のような精神を合わせもつタフガイであり問題児だ。セイバートゥースとは、エージェント時代の同僚であり、現在は宿敵である。

素肌に触れた相手の能力と記憶を一時的に奪い、飛行能力と力と怪力で暴れまくるローグは、体の頑丈さもウリの1つ。非常に明るくおちゃめな性格で、めったなことではくじけない。日本のアニメやマンガなら、可愛い子ちゃんタイプの人気者ーってトコなんだろうか(!?)。ちなみに怪力や飛行能力は、ミス・マーヴルというめちゃ強い女性から奪った能力だ。

元盗賊のフランス人移民、ガンビットは、何かに破壊エネルギーをチャージして爆弾を作り出す能力を持っている。また元々ナイフ投げの名人でもあるので、戦闘においては懐に忍ばせておいたカードにチャージし、これを投げて攻撃する。加えて棒術の達人でもあり、その戦闘能力はウルヴァリンと互角かそれ以上といわれているほど。

しかしガンビットで特徴的なのは、やはり性格と言動だろう。ニヒルで渋く、アクセントのある洒落たセリフ回しが人気の秘密。会話の端々にフランス語が入るのがまたイカス。

さて今回はこんなところで。次回があれば、マグニートー、ジャガーノート、セイバートゥースにスポットを当てたい。



THE KING OF FIGHTERS '96

©SNK1996

一度は見たい

すごい連続技特集

注：「すごい」はMr.BIGの登録商標です(嘘)。

担当：情報戦は苦手なはまー

'96は攻撃が当たったときの反動が大きく、さらに必殺技のコマンド入力に若干クセがあるため、今までの同シリーズのようにホイホイと連続技を決めることは難しい。が、しかしそこはKOFシリーズ、それでもアッと驚く超絶コンボはいくつか存在する。今回は現段階で発見された「すごい連続技」を惜しまず紹介しちゃうぞー

[illegible]カウンター

本題に入る前に、少しカウンター絡みの補足をしておこう。相手をダウンさせる技がカウンターヒットしたとき、その吹っ飛び中に追加攻撃ができるというのは以前紹介済み。だが、それをきちんと理解して使いこなしている人は意外と少ないと思われる。単純なところでは「空中ぶっ飛ばし（カウンター）→空中ぶっ飛ばし」などがあり、慣れてからでも大抵間に合うのでしっかりと決めておきたい。ほかにも、[illegible]つかみ投げ・パワーゲイザー・ナパームストレッチなど意外な技がつながる。

また、空中ふっ飛ばしがカウンターヒットした時は、すべての乱舞系超必殺技（[illegible]、バルカンパンチも！）がヒットするぞ。



ガードされても反撃を受けない技ならバンバン狙ってみよう。

目玉コンボダイジェスト

表記上の注意
強→大、弱→小
近距離立ち大パンチ→近大P
しゃがみ小キック→下小K
となっています。

●京――中・大ジャンプ大P・近大P・荒咬み・九傷・小七拾五式 改（×2）・下大P・荒咬み・八錆・[illegible]穿ち

画面端の相手に入る気絶連続技。下大Pの時点で気絶しているのだが、そのダウン中に[illegible]穿ちで追い打ちできる。



九傷から七拾五式で拾う。七拾五式の間隔は最速で。



気絶でダウンしたところに追い打ち。

[illegible]キャンセルで砌穿ちにつなぐことも可能だが、ダウン回避されると入らない。

●紅丸――紅丸コレダー・（少し歩いて）下小K・近小K・紅丸コレダー……

なぜかクラークにのみ決まる。「ハメだ！」と言われるかもしれないが（実際そうだし）、クラークもかなり強いキャラなので、何でもアリでやっても意外といい勝負になる。

●アンディ――中・大ジャンプ大P・近大P（×2）・大撃壁背水掌（×4）・大MAX超裂破弾（×n）

画面端の相手に、体力点滅＋気力ゲージ満タンの状態で仕掛ける。オーソドックスな組み合わせだが、威力がハンパじゃないので採用。MAX超裂破弾は、カスった程度でもほぼ全弾数当たってくれる。

●リョウ――ジャンプ大K・近大P（×3）・大猛虎雷神剛（×3）・虎咆

超必殺技が出せない状態で近大Pに超必殺でキャンセルをかけボタンを連打すると、



きれいに決まれば気絶する。[illegible]舞拳なら大疾風脚で追撃だ。

一回で3ヒットさせることができる（P.36参照）。可能ならば連舞拳にしてもいい。

●ロバート——めくりジャンプ小K→近大P→極限流連舞脚（×4）→小覇王翔吼拳

体力点滅時に連舞脚を決めた時は、画面端でなければ小覇王翔吼拳を入れることができる。ただし気力ゲージがMAXの時は、相手が高く吹っ飛んでしまうため決まらない。

●レオナ——大ボルテックランチャー（×n）・昇りジャンプ大K・大（MAX）Vスラッシャー

気力ゲージがMAXだとジャンプ攻撃のくらい時間が大技と同じになる（普段は小）ので、こんな芸当も可能になる。ゲージと超必殺技が絡まないものでは、大ボルテックランチャー（×n）・近大K（×2）・小グランドセイバー・大ムーンスラッシャーが最大威力だ。また、グランドセイバーがカウンターヒットしたときは高く浮くので、もう一発グランドセイバーを決めることが可能。



ボルテックランチャーは前回避などで遅めに当たってもらおう。

●香澄——小MAX超重ね当て（×n）・小超重ね当て（×n）

画面端付近でMAX超重ね当てをヒットさせると、隙なく次の超重ね当てが出せるので空中コンボになる。

●キング——中・大ジャンプ大K・近大K（×1）・サプライズローズ（×4）→大トルネードキック（×6）

画面端でのみ可能。サプライズローズの昇りが2ヒットすると相手が浮くので、すかさず空中で追い打ちをかける。

●キム——大飛翔脚（×n）→昇り中・大ジャンプ小P→大飛翔脚（×n）

相手がそこそこ大きいキャラで、画面端にいるときに決まる永久コンボ。ジャンプのタイミングと操作が激ムズだが、小Pがしゃがみに当たるので[illegible]としても強い。



飛翔脚の着地でタイミングよく
◆小P、当たったらすぐに⬇
◆大K。忙しいぞ

●チョイ——真・超絶竜巻真空斬（×3）

BIGにしか決まらない特殊な連続（？）技。BIGのきりもみ落下中には一部やられ判定の残っているモーションがあるため、こんな芸（？）が起こることも。これの応用で、天地返し→一回つかみ投げや、スクリューアッパー（遅めにくらう）・スクリューアッパー（×2）といったこともできる。



超必殺1回でこのダメージ。いとあはれ。

●庵——ジャンプ大K→近大P→屑風（少し歩いて）→遠大P→大蓼月→[illegible]

近大Pは、間合いによっては遠大Pでもいい。決まれば相手は気絶するので大P→葵花×3で終わりだ。また、屑風を使った永久コンボに屑風→（ダッシュして）近大P→屑風……というのがある。タイミングが難しいが、一部の大型キャラには歩いても近大Pが間に合うので簡単。特に対ゲーニッツで可能なのはポイント高し。

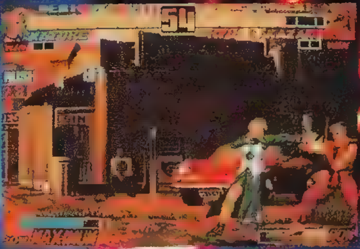
●マチュア——ジャンプ小K（×2）→昇り中ジャンプ小K（×2）→近小K（×2）→下（遠）小P→大メタルマサカー（×3）

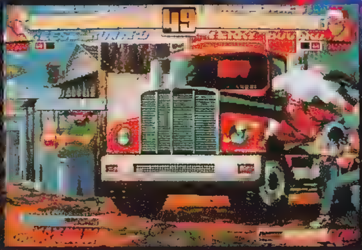
気力ゲージがMAX時のみ可能。しゃがみガードを崩せる昇り小Kからメタルマサカーにつながるのはおいしい。

●ギース——小・中ジャンプ大P（×n）→小・中ジャンプ大P [illegible]

[illegible] スならフィニ[illegible] [illegible]ブゲイ[illegible]。ジャンプ大P（×n）……

最大4ヒットするギースのジャンプ大P、究極的にはこうなってしまった。気力ゲージがMAXだと非常に簡単。ガードを崩してそのまま永久コンボにすることも可能だ。





あーあ、アンタ死んだよ。

緊急入電 アテナが先祖帰り!?

連続技ではないが、怪情報を入手したので、この場を借りて紹介しよう。

アテナを使い、体力が点滅している状態でおもむろにシャイニングクリスタルビット（以下SCB）を出す。この最中に相手の技をくらうとビットが弾け飛んでしまうが、これが完全に消える前に再度SCBを入力しよう。すると元祖サイコソルジャーよろしく、ビットを付けたまま動けてしまう！このビットにはちゃんと攻撃判定があるので、フェニックスアローやテレポートで突っ込むとなかなか大変なことになるぞ。

さらに恐ろしいのは、一度この状態になってしまえばSCBを重ねて使え、しかも前のビットが消えればやはり自由に移動可能なのである。これはもうアテナ最強か？



こうなったらすかさず入力、



成功すれば勝利は確定!?



空中SCBでも重ねられる。シュートすると終わってしまうので注意。

えっ、その大Pって2段だっけ？

驚異現象

通常技多段ヒット'96

超必殺技キャンセルで連続技が生まれ変わる。

担当：借金

THE KING OF FIGHTERS'96

超必殺技キャンセル

'96をプレイしているときに、普段は1発しか入らない技やふっ飛ばし攻撃が多段で当たり、「何だこれ」とか感じていた人は多いと思われる。

実はこれ、狙ってきめることができるのだ。やり方から先に説明してしまおう。

●超必殺技が出せない状況で超必殺技をキャンセルする

ズバリこれだけ。通常技をキャンセルして超必殺技を出そうとしても、超必殺技は当然出ない。このときキャンセルした通常技がなぜか多段ヒットしてしまうのだ。

これだけで君の連続技ライフが生き返ること間違いなしだ。でもこの超必キャンセルは、全キャラ使えるというものではなく、キャラはある程度限定されてしまう。

現在確認済みのキャラは全部で18人。その内ふっ飛ばしが多段ヒットするキャラは9人。京・リョウ・ユリ・レオナ・ビッグ・アテナ・キム・チャン・庵だ。中でも京や庵、チャンといったキャラはふっ飛ばしがガツッガツッガツッとかなり当たるので、すぐガード崩しを誘爆させることができる。コマンド入力のコツは、ふっ飛ばしは通常のコマンド技とかぶさっていても出すことができるので、京や庵なら↓↙←C+D↙↓↘→A or Cで多段ヒットしてくれる。チャンならこの逆入力でいいし、リョウとユリは覇王翔孔拳でもいいので、→C+D←↙↓↘→A or Cなんてのもある。



このように攻撃判定が広ければ2回以上ガードになる。

ここにいるレオナは少し注意が必要。超必殺技が出せる状況は空中なので多段ヒットするのも、もちろん空中技。J↓↘→C+D↘↓↙←A or Cで空中ふっ飛ばしが多段になるぞ。アテナ、キムも同様に空中ふっ飛ばしが多段技になる。

次に小足や大攻撃といった連続技に組み込める技が多段ヒットするキャラの有効な連続技を紹介していこう。

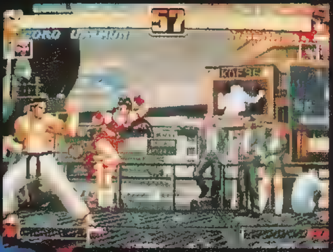


空中超必のレオナはジャンプふっ飛ばしが2回ガードになる。

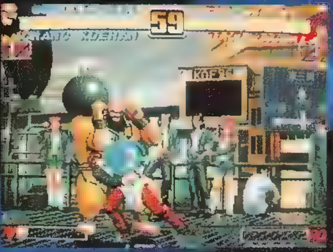
[illegible]キャンセルを[illegible]連続技

コラムその1で説明しているような下大Pが超必キャンセルで2ヒットするキャラは割と多い（キースは3ヒットする）が、下大Pの手の部分にキャンセルがかからないため使えないのがほとんど。そ













[illegible]ンセルの謎を[illegible]～その1～





右の写真を2枚見てもらうと、同じ下大Pでもヒットしている部分が2カ所あることがわかる。

下大Pは、2ヒットはしないが根元と手それぞれに攻撃判定を持っている。これは、そのためにおそらく根元部分ヒット時に超必殺技をキャンセルしようとしたとき、超必殺技が出せない状態であれば残りの攻撃判定がキャンセルされて発生してしまうものと思われる。









大回転がつながる。さらに痛エ。



下大Pが2ヒット。チャンのは特に痛エ。

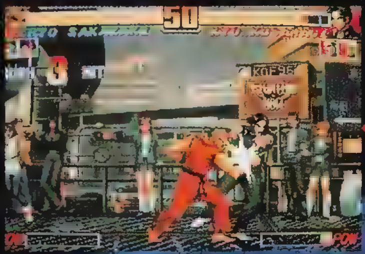
の中で使えるキャラもいるので先に紹介しよう。

チャン
下大P×2・鉄球大回転
下大Pの上部分もキャンセルがかかるので立派な3段の完成だ。

●小Kや大Pなどにキャンセルをかける強力な連続技

テリー
近大K×3・ライジングタックル



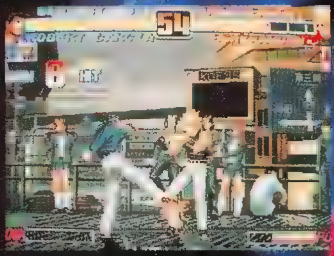




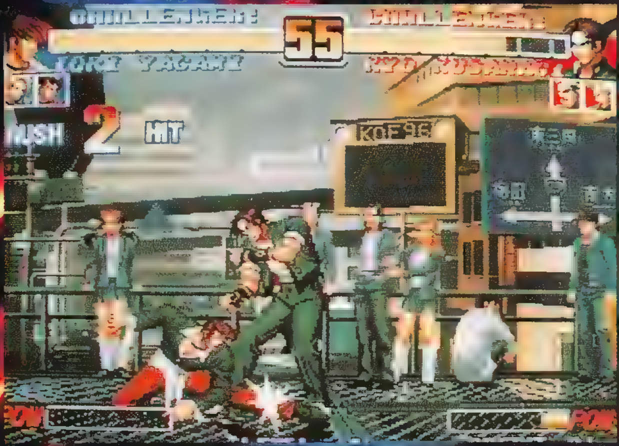
リョウ
近立ち小K×3・大虎砲
近大P×3・連舞拳
近大P×3・猛虎雷神剛
投げに化けないよう注意しながらコマンドを入力しよう。

ロバート
覇王翔孔拳入力なら、前入れ大Pから、残り入力。覇王翔孔拳を入力してからニュートラルで大Pってのもある。
近大P×2・大旋風脚
下小K×2・立ち小K×2・大龍牙

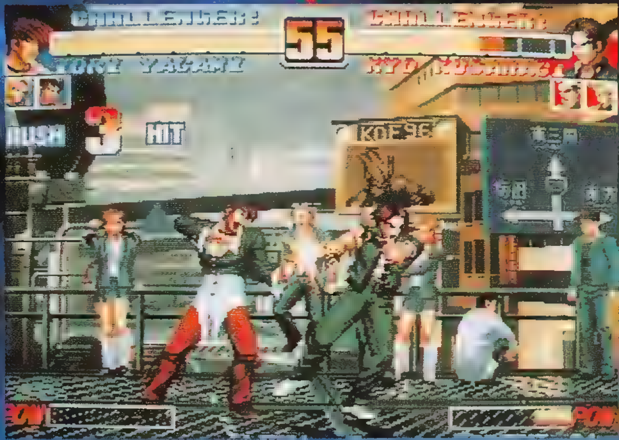








小足2ヒットから目押しで大Pをつなげよう。



ここから葵花で6段確定。超強力だ。

ユリ
小K×2・小アッパー
龍虎チームの3人は覇王翔孔拳と龍虎乱舞、使いやすいほうでいいだろう。跳び込みから決めるとベリグだね。

レオナ
J大K×2・J大P
↓↘→大K↓↙←大Kと考えればやりやすいぞ。

舞
大K×2・大龍炎舞 or 忍蜂
端なら龍炎陣も可。

キング
大P×2・大トルネードキック or ミラージュキックなど

庵
小足×2・屑風
小足×2・立ち大P・葵花
小足を2ヒットさせると技を重ねたとき並みに硬直が短くなり、目押しで大Pがつながる。

マチュア
近小K×3・小P・メタルマサカー
小大3ヒット。こんなの見たことある?





超必キャンセル技表

京	ふっ飛ばし、大P、下大P
紅丸	下大K
テリー	大K
リョウ	ふっ飛ばし、小K、大P
ロバート	下小P、小K、下小K、大P
ユリ	小K、下大P
レオナ	Jふっ飛ばし、J大K
ギース	下大P
ビッグ	ふっ飛ばし、大P
アテナ	Jふっ飛ばし
キム	Jふっ飛ばし
チャン	ふっ飛ばし、下大P
舞	大P、大K
キング	大P、下大P
庵	ふっ飛ばし、下小K、大P
マチュア	小K
バイス	小K

ギースと香澄の

当て身やってみ!?

当て身を決めるときに大切なのは、相手の攻撃を読むことと、取れる技を把握しておくことだ。

担当：当て身ん坊将軍96CHU

当て身…。単体では何の攻撃力のない技…。そう、当て身は相手の攻撃があってこそ成り立つ技…。つまり、当て身を決めた＝相手の攻撃を読んだ、という素晴らしい技なのである。今回はその当て身をより多くの人に味わってもらうために、当て身がどういう技なのか解説していこう。

起き上がりはイヤ

当て身の解説を始める前にまず先に知っておいてほしいことは、当て身投げはコマンド入力後すぐには効果がない、ということ。

これはどういうことかというと、まずコマンドを入力して技が発動するまでに、約2フレーム（1フレーム60分の1秒）の時間がかかり、発動してから当て身できる状態になるまで1～3フレームの時間がかかるからだ。つまり3フレーム以上の先読みが必要になってくる。


こりゃ無理だ。当て身は万能じゃないのね。

よって起き上がりに技をぴったり重ねられた場合には、いくら読みが当たっても当て身することができないのである。

また、スキの少ない連係に割り込もうとしても、当て身をすることはできず、おまけにカウンターをもらってしまうので注意しよう。


むき～っ、割り込めねー！

似ようで同じでないのさ

ギースの当て身と香澄の当て身、似ているけど結構違うところがある。

まず違うのが当て身が出るまでの時間。図を見てもらえばわかると思うが、香澄の上段は発動してから約2フレーム、中段は約1フレーム、それに対し、ギースの当て身は上・中段どちらも約3フレームかかる。

さらにスカったときも、香澄の場合はすぐに動けるのに対し、ギースにはでかいスカリポーズがあるので、反撃を受けやすい。

さらに香澄の中段当て身には、変わった機能？がついている。

その1つは回数を重ねる度に破壊力が落ちていく、ということ。これは毎ラウンドごとにリセットされるが同ラウンドに4回も決めれば削り程度しか減らないので結構悲しい。

当て身発動時間表（単位：フレーム）　ゲーメスト調べ

	A～B	B～C	C～D	D～E
ギース（上・中）	2	3	18	23
香澄（上）	2	2	19	5
香澄（中）	2	1	19	5

A→入力　B→技の発動　C→当て身の成立　D→スキの始まり　E→END


右が4回、左が6回当て身したのに、ほとんど差がない。

もう1つは表にあるカウンターの欄に○がついてるキャラに決めた場合カウンターが取れる、ということだ。

つまりこれは当て身の後、さらに攻撃を入れられるということだ。といっても画面中央の場合はほとんど追い打ち不可能だけどね…。


ほれっカウンター。この後大パンチなどが入るガムズイ。


同時に出してギースはまだ硬直中、香澄はもう動ける。

他の違いとしては、取れる技と取れない技が若干違うということが挙げられる。
結果、どちらが高性能かというと、上段なら香澄、中段ならギースといえるだろう。

取れる？取れない？

まず基本的な法則を紹介しよう。

●**取れない技**
○「接近して〜」の技
…極限流連舞拳など
○飛び道具系の技
…龍撃拳、ゲイザーなど
○攻撃判定のない技
…超受け身など
○しゃがみ小キック


とれましぇ〜ん…。涙。

●**上段で取れる技**
○空中通常技
○必殺技
●**中段で取れる技**
○地上通常技
といった感じだ。
でもこれはあくまでも基本で、例外もたくさんある。通常技に関しては表にまとめたのでそちらを参照のこと。
では、必殺技の例外とわかりにくい技を解説しよう。

●**京　大蛇薙**
●**アテナ　シャイニングCB**
この2つの技は通常取ることはできないが、MAXの出始めのみ当て身することができる。
●**ケンスウ　龍爪撃**
下降中は取れるが、最後の着地は取れない。
●**キム　流星落**
初めのスライディングは取れないが、2段目のかかとは取れる。
●**舞　龍炎舞**
大の出始めだけ取れる。
●**舞　龍炎陣**
出始めのみ取れる。
●**舞　超必殺忍蜂**
ギースのみMAXの出始めが取れない。
●**マチュア　デスロウ**
ギースのみ連続入力の2、3回目が取れない。香澄はいつでも取れる。


こんなこと滅多にないけどね…。一応とれるよ。

●**紅丸　真空片手駒**
●**アンディ　下顎**
●**チン　鯉魚反蹦**
●**庵　八稚女**
●**マチュア　メタルマサカー**
●**バイス　アウトレイジ**
この6つはギースは取れなくて、香澄は取れる。
●**紅丸　雷靭拳（空中も）**
●**紅丸　雷光拳**
●**大門　地雷震**
●**大門　切り株返し**
●**レオナ　グランドセイバー**
●**クラーク　ローリングクレイドル**


ギースはとれないのに一つ、どーしたギースぅ一つ！

●**クラーク　フランケンシュタイナー**
●**チャン　鉄球大回転**
この8つは、当て身できない。


これはモチロンとれません、とれたら怖いか…。

●**テリー　ライジングタックル**
●**ジョー　タイガーキック**
●**リョウ　猛虎雷神剛**
●**ユリ（裏）空牙**
●**アテナ　サイコソード**
●**チョイ　竜巻疾風斬**
●**庵　鬼焼き**
この7つの技は出始め（根元）のみギースは当て身できない。


これがとれるのはデカイ。さすがリョウのライバル？

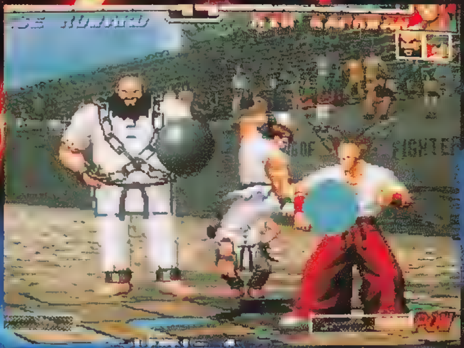
通常技当て身表

	立ち小K	立ち大K	しゃがみ大P	しゃがみ大K	カウンター		立ち小K	立ち大K	しゃがみ大P	しゃがみ大K	カウンター
京	▲	○	○	▲	○	キム	○	○	○	×	○
紅丸	○	○	▲	×	○	チャン	○	○	○	☆	○
大門	○	○	☆	×	×	チョイ	○	▲	▲	×	○
テリー	○	○	○	▲	○	香澄	○	○	○	×	×
アンディ	○	○	○	▲	○	舞	○	○	○	×	×
ジョー	○	○	○	×	○	キング	▲	○	○	×	×
リョウ	○	×	○	×	○	庵	×	○	○	○	○
ロバート	×	○	○	×	○	マチュア	×	×	×	○	×
ユリ	×	○	○	×	×	バイス	×	×	×	○	×
レオナ	○	○	○	★	×	ギース	○	○	○	×	○
ラルフ	○	○	○	×	○	クラウザー	▲	○	○	×	○
クラーク	○	○	○	×	○	ビッグ	○	○	×	×	○
アテナ	○	○	×	▲	×						
ケンスウ	○	○	○	×	○						
チン	×	○	○	×	×						

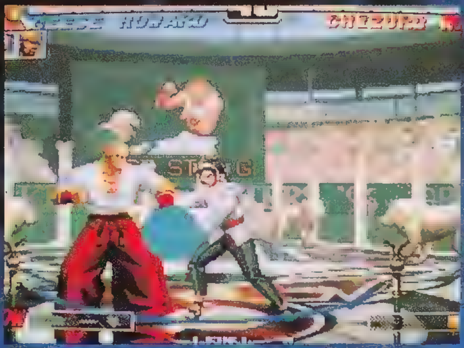
○…ギースも香澄もとれる
▲…ギースとれる、香澄とれない
×…とれない
☆…遠ーとれる、近ーとれない
★…香澄とれない、ギース☆と同じ

当て身パターン

今回紹介する当て身の餌食は、中ボスの神楽ちづるさんだ。
方法は、ちづるが近づいてきたところを、おもむろに中段当て身するだけだ。
ベストな間合いは写真を参考にして…。
無理矢理近づかれた場合は疾風拳で、間合いを離すこと。
ちづるが赤くなってからは間合いに気をつけないと超技を貰ってしまうので注意。


他キャラもパターンっぽいことはできるがいまいち確実性が…。

慣れればパーフェクトも余裕だ。要練習。
以上で終わり…、他キャラパターン情報求むーっ!!


この間合いだ！まったくグレイトだぜ。

キミはチャンスを見逃していないか?

ガード崩しの有効利用

ガードがちの相手が狙い目だ。
投げ抜けされてしまう通常投げよりも効果的!?

担当：珈琲 ぶりーく

THE KING OF FIGHTERS'96

ガート崩しシステムは、その存在は知られているが、実用的に使われることは少ないようだ。実際ガード崩しをずばり狙って連続技をたたき込むことは難しい。しかしガード崩しを意識するかしないかで、固めの効果が大幅に変わってくるのも事実である。

ここでは予測の難しいガード崩し（ガードクラッシュ）をいかに有効利用するかを考えてみよう。

ガード崩し値の高い攻撃

ガード崩し値は技によって違う。傾向としては地上や空中のふっとばし攻撃や立ち大攻撃がガード崩し値の高い、ガードを崩しやすい攻撃であるといえる。次いでしゃがみやジャンプの大攻撃、一段技の必殺技となり、小攻撃や多段技の必殺技はガードを崩しにくくなっている。

これは大まかな傾向なので具体的な技ごとのガードの崩しやすさは、表のランク分けを見てもらおう。これは実際にその技を相手キャラ（舞使用）に何度もガードさせて、ガードが崩れるまでの回数を調べ、それをもとにランク分けしたものである。資料を元にランク分けしたものではないので誤差はあるが参考にはなると思う。

いつも使っている技をガード崩し値の高い攻撃にとりかえる（例えばしゃがみ攻撃を立ち攻撃にするとか）だけでも、キャラによってはガード崩し率が大幅に変わってくるぞ。

ガード崩し能力評価表

	地上ふっとばし	空中ふっとばし	近立ち大P	遠立ち大P	しゃがみ大P	近立ち大K	遠立ち大K	しゃがみ大K	斜J大P	斜J大K
京	S	A-	A-	A	B	A-	A-	B	B	B
紅丸	A	A-	A	A+	B	A	A	B+	B+	B+
大門	A	A	B	B+	A-	A-	A	B	C	B
テリー	A	A	C+	A	A	A	A	B	B	B
アンディ	A-	A+	A	A-	B+	A+	A	B-	B	B
東	A	A	A-	A	A	A	A	B	B	B
リョウ	A	A	A-	A	B+	A-	A	B-	B+	B
ロバート	A	A+	B+	B+	C+	A	A	B	B	B
ユリ	A	A	A-	A	B	A	A	B+	B	B-
レオナ	A-	A	A	A	B	B+	A	C+	B	B
ラルフ	A	A	A-	A	C+	B	B	B-	B-	A
クラーク	A-	A	B-	A+	B-	A-	B	B	B	B+
アテナ	A+	A+	A-	A-	D	A	A	B-	D	C
ケンスウ	A	A	A-	A-	B+	A-	A	B-	B+	B
チン	A+	A+	A	A	B-	A	A	C	E	C+
ギース	A-	A	A	A-	A-	A-	B+	D	B+	C+
クラウザー	A	A	B+	A-	A	A	A-	C+	B	B
BIG	S	A+	A-	A	A-	A-	A	C+	B+	B-
キム	A	A	A-	B+	B	A-	A	C-	B	B
チャン	A+	A+	S	A+	B+	B	B-	C	B	B
チョイ	A	A	A-	A-	A-	A-	A	E	B+	C+
香澄	S	A+	A-	B+	A-	A	A	C+	B+	B
舞	A+	A+	A-	A	B	A-	A	C	B	C+
キング	A	A+	A-	A	E	C+	A	C	C+	B
庵	A	A	A	A	B	A	A	E	B+	B
マチュア	A+	A	A	A	D	A	A	C+	C	C
バイス	A+	S	A	A+	B	A-	B+	C	B	C

ガードが崩れた回数との対応

S=4回
A+=5回　A=6回　A-=7回
B+=8、9回　B=10、11回　B-=12、13回
C+=14～17回　C=18～21回　C-=22～25回
D=25～35回　E=36回以上
※多段技は多段をガードさせて1回とする。
※筆者調べのため誤差があるけどゆるしてね。

ガードの

ガードが崩れている最中の相手に攻撃を入れるには、ガードを崩した攻撃から連続技になる程度のスピードが必要だ。となると真っ先に考えられるのが、ガードを崩しやすい攻撃キャンセル必殺技である。

ガードを崩しやすい技を相手に何発かガードさせて、次にガードさせればガードが崩れる状態にしておく。そして次に出す技にキャンセルをかけて必殺技を出せば、相手は必殺技をガードできないだろう。

これを発展させてジャンプ攻撃から地上の通常技、そしてキャンセル必殺技とつなぐことを考えてみる。跳び込み技はガードを崩す性能を最優先して空中ふっとばしを使いたい。地上通常技もジャンプ攻撃でガードが崩れなかったときのことを考えてガードを崩す性能がもとめられるが、ガードが崩れていたときのことも考えると地上ふっとばしは避けたほうがよい。必殺技につなげることのできる大攻撃を使うのがBESTだろう。

相手にたまったガード崩しポイントは、なかなか回復しない。回復量は10カウント（およそ10秒）で、ふっとばし1発分程度である。100%でガードが崩れるとして20%くらい。これを感覚的にでいいから意識しつつ、ガードが崩れる瞬間を予測していこう。キャラや相手にもよるが、'96の新しい楽しみ方が見えてくるかもしれない。


アンディの場合、空中ふっとばしでガードを崩して、


しゃがみ大Pや近立ち大Pを入れて、


キャンセル飛翔拳なんてどう?残影拳+我弾幸という手もあるが。

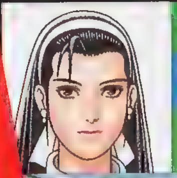
ガード崩しの狙い方の例

ステップ0　ガード崩し値の高い技を何度かガードさせ、相手キャラをガードが崩れる一歩手前の状態にしておく。

ステップ1　跳び込んで空中ふっとばしをガードさせる。できればここでガードが崩れるようにステップ0で準備しておきたい。

ステップ2　空中ふっとばし後、すぐ地上通常技を出す。空中ふっとばしでガードが崩れていればヒットする。まだ崩れていなくてもここで必ずガードを崩したい。

ステップ3　キャンセル必殺技を出す。ステップ2でガードが崩れていれば、地上通常技から連続ヒットし、ステップ3で崩れていれば必殺技のみヒットする。



CHIZURU

「どうかしら!?」「だめでしょう」対CPU攻略 VS神楽ちづる

対戦相手がいないときはCPU戦を気持ちよくクリアしよう。

担当：MVP

やっとちづるまでやってきて、対空技で瞬殺された、という人は多いだろう。そこで今回はちづる、ゲーニッツともに完全攻略していこうと思う。では早速スタートしよう。

ちづるの近くで技を出してしまうと超反応で対空技のようなものをくらってしまう。この対空技を誘ったパターンもあるが、基本的にヤバイので間合いを離すように心がけよう。

〈間合いの離し方〉
●中央…逃げ大ジャンプ
●端口…前方大ジャンプ

というように、とにかく大ジャンプで間合いを離すようにしよう。

対ちづる用のパターンは基本的に3つある。まずは1つ目から説明していこう。

●立ち小パンチ・小ジャンプぶっ飛ばし

スタート時よりも若干遠い間合いで立ち小パンチを出してみる。するとちづるは手を地面に叩きつける突進必殺技をその場で空振るのだ。

その必殺技の空振りにジャンプぶっ飛ばしを当てるのだ。立ち小パンチの後にすぐジャンプしないといけない。そしてぶっ飛ばしは少し高めに当てるようなタイミングで出そう。

これが基本パターン1であるが、キャラによっては立ち小パンチの戻りが遅かったりジャンプぶっ飛ばしの能力が悪かったりする。そういうキャラは下の表を参考にしてもらいたい。



立ち小Pで誘い、



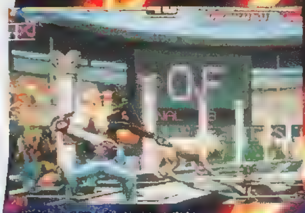
すぐにぶっ飛ばせ!!



キングは少しキツイ。ここらへんでベームストライクでけずれ。

ちづるが近づいてきたらコマンドを入力しはじめて、ちょうど投げ間合いに入ったところで入力を完成させれば、コマンド投げを決めることができる。

このパターンは一回で与えるダメージが高くしかも簡単なのでおすすめだ。コマンドの投げではないが、アンディの撃壁背水掌（ガード不能の打撃技）でも同じことが可能。ロバートやリョウのは何故か難しい。



コマンド投げがあれば楽。

一応通常の投げもできないことはないが確率が低いので、やはりコマンド投げだけにしぼって考えたほうがいい。

面白いものとしてはクラークのローリングクレイドルを遠めで出すとかなりの確率で決まる。クラークにはコマンド投げもあるので、ちづるで詰まっている人はクラークを仲間に入れておくといいだろう。

ちづるに体力勝ちをしたいのなら、ぶっ飛ばしを連打してみよう。するとちづるは固まってしまい、あとはタイムオーバーで勝つだけだ。

この固めは当然ぶっ飛ばしを出すと前に移動してしまうキャラ（例・京など）はできないが、それ以外のキャラは楽に固められる。

ちづるに不安が残る人はとりあえず固めて勝つのがいいだろう。3人もいるので絶対に負けることはないと思うが。

以上で対ちづるの攻略は終わり。これ以外のパターンはムックにて紹介するとしよう。あしからず。



ぶっ飛ばしで固めよう。



VS Chizuru

小P→Jぶっとばしができないキャラ

東	ふたすらハリケーンアッパーをガードさせる
アテナ	少し遠めからP・アローで突っ込む
チン	誘い技を小Pから小Kに変える
ビッグ	〃
キム	〃
チャン	少し遠めでJぶっとばしを当て続ける
舞	龍炎舞（大）をギリギリ当たる間合で出す
キング	東と一緒。ただ2キャラ分ぐらいまで引きつける

これだけでいける必殺技 余裕があったら試してみよう

キャラ	必殺技	内容
紅丸	雷靭拳	ヒットさせるように少し引きつける
	片手駒	ギリギリの間合いで出す
テリー	パワーウェーブ	ギリギリ当たる間合い
アンディ	飛翔拳	少し間合いを離して(小)で出す
リュウ他	覇王翔吼拳	できるだけ間合いを離して(小)
レオナ	X・キャリバー	少し遠くから(小)で出す
ラルフ	爆撃P(空中)	足元を狙って出す
クラーク	R・クレイドル	適当に。遠目がいい。
アテナ	P・アロー	(小)をギリギリの間合いで
ケンスウ	龍爪撃	(大)で腹を狙って出す

キャラ	必殺技	内容
チン	鯉魚反蹦	寝て近づいてきたところに⬆D
ギース	中段当て身	コマンド投げと同じように引きつけて
	日輪斬	(小)で最後のエッジを当てるように
クラウザー	カイザーウェーブ	できるだけ間合いを離して(小)で
チョイ	疾走飛翔斬	少し遠目から出す
香澄	重ね当て	遠めから
キング	超必殺技	遠目で(小)をガードさせすぐに(大)
マチュア	メタルサマカー	連続して出す。
バイス	ディーサイド	(小)で連続して出す。ギリギリの間合い



ハメはハメとして受けとめよう

対CPU攻略
VSゲーニッツ

「ここですか」「お別れです」のハメ技はキツイがあきらめてはいけない。

担当：MVP

はっきり言ってパターンができている今でも瞬殺されることがたまにあるゲーニッツ。それほど奴は強いので心してかかろう。

奴を知らないとヤバイ

まずは奴の攻撃から知ろう。

①ここですか
②お別れです
③いかがです
④神罰です

この4つが攻撃と移動でワープを使ってくる。4つの攻撃で主にくらうと思われるのは①、②である。

①の「ここですか」は地面から上にいきなり風を起こす技で、自分がいるところを狙ってくる。この技は端と端にいれば当たることはない。

次に②の「お別れです」。これはいわゆるコマンド投げと思われ、その吸い込み間合いはすさましい。1キャラ以上離れているところからでも平気で投げられてしまう。

主な攻撃を知ったところで次は奴のアルゴリズムを知ろう。

まずは開幕。スタートしたら必ずバック大ジャンプで逃げるようにする。この理由はゲーニッツに突っ込んでいくとたいてい「ここですか」に撃墜されてしまうからだ。だからまずは離れよう。

次に、ゲーニッツの動きを見る。奴の動きは2つだ。

①その場で「ここですか」
②歩いてくる

まず①の行動をとった場合、奴と自分の距離は端と端になり、「ここですか」はくらわない。

この位置の場合はゲーニッツは「ここですか」の他にパワーゲージを溜めるということもやってくる。

自分の行動は、パワーゲージを溜めつつ挑発して、ゲーニッツが近づいてくるのを待つ。チャンスに大ダメージを与えるためにパワーゲージは溜めておいたほうがいい。

②の場合はそのままパターンにはめるようにしよう。端で行うパターンの場合は逃げジャンプで端にいくようにする。

基本パターン①「端」

まずは「端」を背負ったパターンを紹介しよう。

奴が近づいてきたら一緒に下がり、自分は端までいく。端に下がるときは大ジャンプか歩いて下がるようにしよう。バックダッシュで下がるとダッシュですぐに追いつかれてしまいとんでもないことになってしまうからだ。

さて自分が端を背負った状態でゲーニッツが近づいてくるのを待つ。そして奴が画面中央を過ぎて少し近づいたぐらい（だいたい2キャラ分くらいあいた間合い）で、

①垂直ジャンプして技を昇りで出しスカす。

②するとゲーニッツはかなりの高確率でワープをしてくる。ゲーニッツのワープは移動距離が長く、その終わり際にスキがある。



これぐらいの距離で垂直ジャンプ攻撃をスカそう。

③自分が端にいればワープは画面端でその移動は制限され、終わりの硬直中にダメージを与えられるのだ。

このときに注意するのはやはりスカしの位置である。あまり遠くでも反応しないし、近いとそのまま近よられて「お別れです」をくらってしまいやすいのだ。目安は基本どおりであるが、スカす技のリーチが長い場合は少し遠め、リーチが短い技の場合は少し近めで技をスカすようにしよう。くれぐれもジャンプと同時に出していくように。そうしないと奴の反応が悪いからだ。


ワープの硬直に技を入れろ。

もう1つ注意点がある。それはキャラによってワープに技を当てた場合、自分の手前で技が当たるキャラと自分の後ろに技が出るキャラがいるということだ。小足払い等を連打していた場合や攻撃判定の残るぶっ飛ばしをあらかじめ置いておく感じで出すキャラは自分の前で技が当たるが、コマンド投げやしゃがみ大Pからスタートするキャラはたいてい自分の後ろに技が出る。

自分の後ろに技が出るキャラはコマンドが逆になり、例えばアンディでワープの終わりを狙った場合は左端のときはしゃがみ大Pの後↓↘→Pで飛翔拳になる。このように後ろに回り込まれるキャラは表において「※コマンド逆」と書いてあるので注意しよう。特にコマンド投げは少し入力の開始を遅らせて、自分の背中のほうを正方向として考え入力するようにすること。

①でスカす技や、③でどんな技をいれるのがいいかというのはすべて表を参考にしてほしい。


コマンドが逆になるので注意。

パターン①の注意

基本パターン①は連続技を入れることができるので大ダメージを狙いやすいが、その分危険もともなっている。

スカしに反応しなかった場合等がそうで、自分が端にいるのでゲーニッツに「ここですか」「お別れです」のハメや、逃げようとしたところに立ち大キック（!?）着地「お別れです」等の体力をごっそり奪う攻撃をくらいかねないのである。

一応心にとめておきたいのが、受け身は絶対にとってはいけないということと、「ここですか」をガードしたら逃げジャンプをしておいたほうがいい、ということを覚えておこう。


この後「お別れです」は抜けにくい。

こうすればうまく生き残れる。

基本パターン②「中央」

この画面中央のパターンは基本的に先程の端パターンとやることは変わらない。

要するに中央で垂直ジャンプでワープを誘ってそのスキに攻撃を加えるのだ。

端パターンと同じようにまずは逃げジャンプをする。そして近づいてくるまで待とう。近づいてきたら同じように2キャラ分ぐらい開いたところで垂直ジャンプスカシをやる。そしてワープを誘う。

ここまでは端パターンと一緒である。

さて、ワープを誘った後、自分は着地するわけだが、このときゲーニッツはワープをしていて、しかもその終了地

キミは見たか？オレは見たぞ！
今こそニューゲーム宣言!!

VS Goenitz



点つまり硬直の存在するときは、自分の後ろのほうにいるのである。ワープの距離は長いのである。

従って毎回後ろを正方向としたコマンドを入れるようにしなければならない。そしてワープの終わりにちゃんと当てるようにするため、ワープを確認したらすぐに技を出すのではなく、少し遅らせてからコマンドを入れるようにしないとだめである。



同じようにこれくらいで技をスカして、



反対側にいったゲーニッツに攻撃をする。

長い大足払いを持っているキャラは楽であるが、コマンドが⬅⬋⬇⬊➡というキャラは少しコツが必要になってくる。

中央でのパターンの特長は、

●失敗しても仕切り直しがしやすい

というのがある。もしスカしでワープがこなかったときでも端に比べればその被害は少なく抑えられるのだ。

逆に中央だとワープのスキに連続技を入れているわけではないので長期戦になるのを覚悟しないといけない。とはいうもののきちんとやればかなり楽なので、中央のパターンができるキャラは中央のパターンを使ったほうがいいだろう。

[illegible]パターン

今までのパターンは他にあまりよいパターンがないキャラ用のもので、実は楽に倒せるキャラも存在している。

1飛び道具パターン

端と端よりも少し近いくらいの位置で飛び道具を撃つ。するとゲーニッツはワープでくるか中ジャンプをしてくるので、それをぶっ飛ばしたり必殺技で迎撃しようというパターンで、非常に簡単なものである。飛び道具のスキがデカイと結構無理であるが、できるキャラはこのパターンが一番安定する。

2起き攻めパターン

大足払いの能力の高いキャラは、一度基本パターンで転ばせた後、ジャンプ攻撃を起き上がりにガードさせ、1テンポ遅らせて大足払いを出せば転んでくれる。

③ジャンプのみパターン

近づいてきたところにいきなり小ジャンプ攻撃で突っ込み、そのまま着地を投げられないように垂直ジャンプ、斜めジャンプをくみ合わせてひたすらジャンプでいくパターン。クラウザーの場合は2～3回ボディプレスをやった後大足払いを出せば転ばせられる。もしこの大足払いのときにワープされたなら追いかけるようにジャンプしていこう。

④重ねパターン

ユリ、ギースのパターンで起き上がりに超アッパー、日輪斬を重ねる。少し遠めから出し最後の攻撃判定をガードさせる。ギースの場合これをかなりくらってくれるが、もしガードされた場合、連続で日輪斬を出せばOK。ユリはダブルにつなげれば絶対にくらってくれる。一度転ばしたらバックダッシュ等をうまく使って間合いを調節してすぐに連続してハメていこう。



こんな感じに重ねよう。

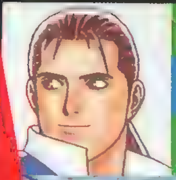
[illegible]れ!!

パターンがくずれたときはひたすら距離をとるようにしよう。基本的に大ジャンプぶっ飛ばしを出しつつ逃げるのがよい。基本パターン①の場合は、ジャンプしつつ様子を見てジャンプ攻撃をガードさせて間合いを広げること。

3人いるからあせらずにやれば必ず勝てる。余裕をもってやればクリアは目前。ではかんばってくれい。

チーム	キャラ名	端	誘い技	内容
	京	○	垂直J大Ⓚ	・ワープに大P→毒咬みコンボ、もしくは大P→鬼焼き ・近寄ってきたら荒咬み→荒咬み→毒咬み　そして逃げジャンプ
	紅丸	○	〃	・ワープに小Kコレダー ・起き上がりにジャンプ大Kぶっ飛ばし→少し遅らせて大足払い
	大門	○	〃	・端でワープにぶっ飛ばし→少し歩いて切り株返し ・中央でワープに切り株返し（少し遅めに入力開始してワープ後を狙う）
	テリー	◎	〃	・ワープにしゃがみ大P→バーンナックル ・起き上がりに小or中ジャンプ→大足払い
	アンディ	○	垂直J大Ⓚ	・ワープにしゃがみ大P→飛翔拳（左端ならば⬇⬉➡） ・　〃　撃壁→大昇龍弾　※コマンド逆
	東	×	×	・端と端でハリケーンアッパー→タイガーキック
	リョウ	○	垂直J大Ⓚ	・ワープに連舞拳→Jぶっ飛ばし　※コマンド逆
	ロバート	○	〃	・ワープに連舞脚→Jぶっ飛ばし　・端と端くらいで龍撃拳（大）
	ユリ	○	〃	・ワープに大足払い　・起き上がりに少し遠めでユリ超アッパー→ダブル
	ラルフ	○	垂直J小Ⓚ	・ワープにS.A.B　※コマンド逆
	クラーク	○	〃	・ワープにS.A.B→F・エルボー　※コマンド逆 ・　〃　R・クレイドル→F・エルボー
	レオナ	◎	垂直J小Ⓟ	・中央でワープに大足払い ・端でワープにしゃがみ小P×2→B・ランチャー（大）→ヒットしたら追い打ち
	アテナ	×	×	・端と端でサイコボール（小）→ぶっ飛ばし ・　〃　起き上がりに少し遅らせてサイコボール
	ケンスウ	×	垂直J小Ⓚ	・中央でワープに大足払い　・端と端で超球弾（小）→龍連牙（地）
	チン	×	×	・望月酔→鯉魚反蹦（⬆D）　※寝て、近づいてきたら⬆D
BOSS	ギース	×	垂直J小Ⓚ	・中央でワープに大足払い ・起き上がりに日輪斬（小）の最後を当てる。ガードされたら連続で日輪斬
	ビッグ	×	垂直J大Ⓚ	・ワープに立ち大K
	クラウザー	×	×	・ボディプレスでつっこみ小Jボディプレスをくり返し、たまに大足払い
	キム	○	垂直J小Ⓚ	・中央でワープに大足払い　・端でワープに小足→しゃがみ小P→空砂塵（大）
	チャン	×	垂直小Jぶっ飛ばし	・中央でワープに大足払い ・起き上がりに小Jぶっ飛ばしを重ねる
	チョイ	〃	垂直J大Ⓚ	・中央でワープにぶっ飛ばし　・ワープにしゃがみ小P→竜巻疾風斬（大）
	舞	×	×	・端と端で花蝶扇（小）→しゃがみ大P→龍炎舞（大）
	香澄	×	×	・立ち大Kを連続で出していく　端までいったらぶっ飛ばし→重ね当て（小）
	キング	×	×	・かなり遠めでベノムストライク（小）→ぶっ飛ばしorトラップショット（大）
	庵	×	×	・端と端で闇払い（小）→葵花　・起き上がりにJ小K→小足→葵花
	マチュア	×	垂直J小Ⓟ	・中央でワープにメタルサマカー→逃げJ大K　※コマンド逆
	バイス	〃	×	・　〃　ディーサイド（小）　※コマンド逆

※○=端のみ　×=別のパターン有　◎=2つパターン有



ROBERT GARCIA

[illegible]

対戦攻略

ロバート・ガルシア

守りの安定？聞こえないね。私が担当したキャラは攻めキャラにしかならない。なぜかって？私が攻撃的だからかな。

担当：攻め勝て！P・鈴木

実はロバート、本作で最も平均的な強さなのではないかと思われる。多彩な技が揃っているのだ。「強すぎないテクニカルキャラが欲しい」という君にはぴったりだぞ。

苦手な状況がほぼないため、プレイヤーの実力が勝敗に結びつきやすい。覚える技は多いぞ。使いこなしていこう。

[illegible]

まずは空VS空で使っていく技を考えよう。空中戦ならば横に強いほうが良いのだがロバートでこれに当てはまる技は大キックとふっとばし攻撃。大キックは下方向にもそこそこ強く、地上にいる相手にガードさせることも可能だ。一方、ふっとばし攻撃は横方向には相当強力なのだが、地上にいる相手にガードさせることはあまりない。これを利用して投げや下段攻撃を地上ですかさず重ねていくといい連係となる。空中戦はこの2つを重視し、対地上へのフォローもできるよう応用しよう。

ちなみにふっとばし攻撃でカウンターを取った際には着地後すぐに大ジャンプふっとばし攻撃で2HITを狙おう。

次は対地上のジャンプ攻撃に使う技だが、これは小キックと龍神脚がよいだろう。

小キックはロバート唯一のめくりが可能な技で、これでガード方向をゆさぶる。うまくヒットさせることができた場合は、足払いを出しても連続ヒットにならないため、着地後に連舞脚を入力しよう。こうすれば連続技になるか、相手がガードしている上からヒットさせられる。極めて有利な状況にあるわけだ。なお、固め投げ(この場合当て投げ)に抵抗がある人は、ジャンプ小キックを使う必要はないだろう。ロバートの連舞脚は投げではなくガード不能の打撃技なので、ハメの状況はない。

もう一つの技、龍神脚はなかなかおもしろい技で、使い道が数多くある。

一番有効と思われるのが、相手の真上で小を出し、着地点を惑わす方法。相手のガードを誘って足払いや連舞脚を決められればいい具合だ。



相手の真上あたりで逆方向にコマンドを入れれば自動で出るぞ。

他にも、正面から対空を潰すためにディレイ目的で使ったり、跳び越えて足払いを潰すために使うといい。うまく相手をひっかけるコツは、できるだけ遅らせて発動すること。相手が龍神脚に反応しないよう、相手が技を出すとほぼ同時に発動できれば理想通りだ。

ちなみに龍神脚をガードした後反撃可能なキャラに対しては、使用を控え目に。龍神脚待ちの相手には、空ジャンプ投げをお見舞いして目を覚ましてあげるとしますか。

ダメージ狙いなら以上の2つを、固め重視なら大キックなども使って攻めてみよう。

以上が空中戦の基本だ。

[illegible]かして[illegible]ン

ロバートは空中戦より地上戦のほうが得意だ。相手の動きを止める技を数多く持ち、全体的にリーチも長い。連係を楽しみつつ、決め技である連舞脚をいかに決めるかを考えよう。個性の見せどころだ。

まず使っていきたい技は飛燕旋風脚。この技は大で出す。ガードされても反撃を受けず、ロバートに有利な間合いになるのが強みだ。ガードされた後の選択肢としては、立ち大パンチ・キック、大足払い、ふっとばし攻撃などが挙げられる。立ち大攻撃以外はキャンセルがかかるので、絶えず固めていくことが可能だ。大パンチと大キックは相手のジャンプ防止・牽制になるぞ。



この間合いからの攻めが楽しい。画面端ならさらに連携が増える。

旋風脚の後に直接跳びこむのもおもしろいだろう。小・中ジャンプを使ってプレッシャーをかけていくのが望ましい。ジャンプ小キックの出番だぞ。これも固めは続行する。



中ジャンプ小キックでちょうどめくりが可能となる間合いなのだ。

旋風脚の後、ずうずうしくも歩いて連舞脚というものもある。足払いが怖いが、下段をすかせる歩きふっとばしも混ぜればなかなか嫌な連係になるぞ。ふっとばし攻撃にキャンセルをかければまだ固めを続けられる。

さてロバートの攻撃は旋風脚だけではないぞ。他の必殺技の使い方も考えてみよう。

龍撃拳は相手にガードされないギリギリの位置から出すと効果的だ。相手の動きを止めることができる。相手にガードさせるときは小で出すか、出の終わりを当てるようにしよう。この技の後も立ち大キックやふっとばし攻撃などがよい連係となる。



動くと当たるこの距離から小と大を混ぜて出し、動きを止める。

覇王翔吼拳は龍撃拳の代わりにキャンセル技として使うか、遠距離から牽制として使う。削る量も大きく、小で出せば硬直も小さいほうなので多用しても構わないだろう。

龍虎乱舞は出るまでのタイムラグと判定の強さを利用し、固めの最中に混ぜることでタイミングのずれからか決まり易いようだ。遠距離で覇王翔吼拳と混ぜながら放つのもなかなかの攻めになる。この技もキャラによっては反撃できないので連発OKだぞ。

徹底的に固めを行い、相手の無理な反撃を多彩な技で潰していく。相手がガードを固めたら、本命である連舞脚を決める。空に逃げる相手は龍牙やジャンプふっとばしで落としていこう。

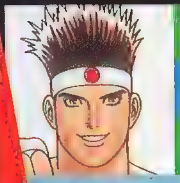


思いきり近い間合いからキャンセルで小を出せば効果てきめん。

ゲージが赤くなったら、さらに2つの超技が連携に加わり固めに対するプレッシャーは増す。それに伴い連舞脚のチャンスも増え…とロバートは穴のないキャラだ。この猛烈な攻めを覚えれば、他の人とは違ったテクニカルな闘いを楽しめる。このキャラをチームに加えて使いこなせば周囲の君に向ける目もきっと変わるはずだ。

なお、今回まったく触れなかった連舞脚については次の機会に取り上げていく予定だぞ。

	キャンセル	メリット・基本となる使い方
小足払い	○	連打可・下段。この技で相手に下ガードを強要させ、ここから以下につなぐ。
大足払い	○	リーチ長・下段。数回足を見せておけば相手も固まり易い。跳び込みと併用。
ふっとばし	○	下段すかし・判定強。この技で相手の動きを止め、必殺技に繋げば強力。
(遠)大キック	×	リーチ長・判定強。連携の最後に使う。連発すると跳び込みを誘える。
(遠)大パンチ	×	屈まれると当たらないので「下ガードしてれば安全」と認識させられる。



JOE HIGASHI

今日も元気だ、ケツがまぶしい

[illegible]攻略

ジョー・ヒガシ

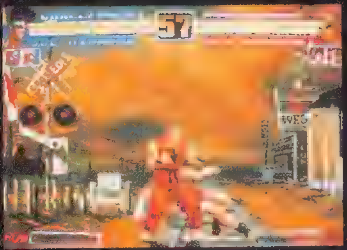
爆烈オンリーでは、もちろん成長しない。
連打マシンからステップアップだ!!

担当：KFC－ぴぐ

[illegible]

ハッキリ言ってヒガシは爆烈拳さえあれば世の中渡っていける。そういうキャラである。そこでまずは爆烈拳につなぐことを第一に考えよう。

爆烈拳は小足払いから連続技になるので、小足払いキャンセル爆烈拳をまずは練習する。とはいっても、小足を出してあとは連打するだけなので、問題はないだろう。



前転でガードを揺さぶる。こっちは連打するだけなので、向きは考えなくてOK。

次はいかにして小足払いを狙うかだが、そこはやはりジャンプ攻撃や前転からがスタンダード。前転を狙う状況は相手を転ばせたときの起き上がりや、ジャンプ攻撃をガードさせたとき。あるいは小技でカタめて、おもむろにダッシュ前転を狙うのも効果的だ。

このとき足払いが当たったのを確認してからでも、そこから立ち小パンチへつないで連打すれば連続技になるが、爆烈拳自体判定が強いので、そこまで考えずにガードされてもとりあえず出してしまって構わない。

爆烈拳が当たったら、そこから大の爆烈拳フィニッシュ（以下BF）につなげてダウンを奪っておきたい。

理想としては爆烈拳が11ヒットしたところでBFを出せば繋がるので、タイミングを計ってBFを入力。モーションかヒット数で判断して入力のタイミングを会得してほしい。どうしてもできないなら爆烈拳が当たったところで、レバーをぐるぐる回しながらボタン連打でもいいだろう。



ここで入力を始めるとちょうどいい。

爆烈拳から小のBF、あるいはBFを出さずにさらに連打して、爆烈拳が途切れたところで再度爆烈拳にいったりするのも、たまにはいいかな。

それとできれば、パワーMAXの状態で闘いたい。ガードキャンセル前転からの爆烈拳が強い。ガードキャンセルのシステムはヒガシのためにあるのでは、と思えるほど使えるぞ。



ガードキャンセルしたら、あとはA連打。

[illegible]

ヒガシは爆烈拳だけで世の中を渡っていける、と思っている輩が多くてけしからん。

確かに行き着くところは爆烈拳だが、終始ボタン連打に明け暮れるのではなく、そのプロセスにおいて華麗さを追求したい。

まずは通常技に目を通してみよう。

ジャンプ攻撃で使えるのがぶっ飛ばしと大キック。ぶっ飛ばしは横方向に強いので、垂直ジャンプで出して、跳び込みを防ぐのに使う。

逆に跳び込むなら下方向に強い大キック。チョイ、チン以外には、昇りで出すジャンプ大キックが当たり、もちろんしゃがみガードは不可。メインの戦法が小足からの爆烈拳だけに、上下の揺さぶりをかけるのは非常に効果的。



昇り大キックはしゃがんでる相手にヒット。

地上技では立ち小キックや立ち大キックで押さえ込みつつ、距離が離れたらぶっ飛ばしか跳び込んで間合いを詰める。ぶっ飛ばしは出が遅いものの、ヒガシの通常技の中ではもっともリーチが長いので、キャンセルをかけてハリケーンや黄金のかかと、スラッシュキックなどを出していこう。

次に必殺技を見ていこう。

飛び道具のハリケーンアッパーはスキも少なく、大なら2個飛んでいくので、性能的には申しぶんないのだが、KOF'96は全体的にジャンプを多用する世界なので、過信はしないように。

ふたつの突進技であるかかととスラッシュキックだが、かかとのほうが広範囲をカバーするが、ガードされると反撃を受ける。逆にスラッシュはガードされても距離が開くので反撃は受けにくいが、完全に直線の攻撃なので、跳ばれたときに対応できない。

タイガーキックは出かかりはかなり強いので、起き上がり時に威力を発揮。ただ出るまでが遅いので、中ジャンプなどに合わせて落とすのは難しい。

スクリューアッパーはあろうことか自分が竜巻よりも前に出るため、まるで役に立たない、ように思える。

しかし、ヒガシ本体に攻撃を当てようとすると、うっかり竜巻にも当たって相打ちということが多い。また竜巻をガードさせてしまうとスキが大きい（竜巻が一瞬で消える）ので、要注意。ぎりぎり当たらない間合いで出すのがコツだ。ちなみに小と大とでは竜巻の出ている時間が異なる。発生までの時間は同じだ。

[illegible]を見ろぉぉぉぉっ



実はヒガシはオトリ!!ふ、深過ぎる。

熾烈なレギュラー争いを制するため（？）とはいえ、ついに最後の一線を越えてしまった感のあるヒガシの挑発。

しかし単なるウケ狙いだけではなく、実際に闘いの中に組み込む必要がある。なぜなら爆烈拳を当てるとパワーゲージが、かなり増えてしまうからだ。

離れて挑発連打でもむろん構わないのだが、ここはできれば攻めの連係の中でさりげなく組み込んでいきたい。

さきほど述べた攻めの連係の要所要所で、挑発を混ぜていこう。たとえば、ジャンプ大キックで跳び込む→おもむろに挑発→小・大足払いへつなぐ、といった具合だ。

そのほか、ぶっ飛ばしキャンセルハリケーン→挑発→かかとや、大ハリケーンを当ててダウンを奪って遠距離で挑発を出し切る、などバリエーションは多彩。自分流の挑発コンビネーションを考えてみよう。



まずは跳び込んで、次は小足か昇り大キックか、どっちだ、オラァ…。



しかし、ここは自慢げにケツ。これが虚で…、



次の足払いが実。見とれてんな、オラァ!!



BENIMARU

秋のベニコレ開催

対戦攻略

二階堂 紅丸

空中、地上ともそつなくこなせる紅丸。あとはコレダーを使いこなして戦力アップ。

担当：KFC-ぴく

其の一 空中の動き

紅丸の性能を考えるうえでもっとも特徴的なのが、ジャンプ攻撃の強さだ。

紅丸のジャンプはもともとが長くて高いので、小中大ノーマルのそれぞれのジャンプの軌道差が大きい。それゆえ状況に応じて使い分ければ、強力な武器となりうるが、半面、使い慣れないうちはうまくジャンプ攻撃を当てられなかったり歯がゆい思いをすることになる。まずはジャンプの飛距離を体に覚え込ませることが大事だ。

さて、使えるジャンプ攻撃だが、まずはジャンプぶっ飛ばし。紅丸はジャンプが高いので、相手の上をとることが多く、下方向にめっぽう強いジャンプぶっ飛ばしが役に立つ。

ジャンプ大キックは、おもにめくりを狙って跳び込むときに用いる。投げ間合いの広い空中投げも同時に狙えるので非常に使いやすい。また横にも長いので、垂直ジャンプ大キックが跳び込み防止の技になる。

そして忘れちゃならないのが空中雷靭拳だ。なんといっても判定が強く、そこいらの対空技では束になってもかなわない。ただガードされるとスキがあるので、ここぞというところで使いたい。

其の二 地上戦

空中戦の強さがわかったところで、次は地上での闘いをみてみよう。

跳び込みからは、まず小足払いを狙う。小足払いが当たれば（ヒットすれば）さらに1〜2発入れて居合い蹴りへとつなぐ。

もちろんできるなら真空片手駒や、小足、立ち小キック（パンチ）→紅丸コレダーとつなぐほうが望ましい。

居合い蹴りからは、反動三段蹴りもときおり混ぜてみよう。連続技にはならないが、わずかながら削ることもできるし、ガードされても反撃を受けない。反動三段蹴りで反撃を誘っておいて、スーパー稲妻キック（紅サマー）で刈ることもできる。

紅サマー自体もスキが小さく、判定面でも特に上方向に強いので、相手のジャンプを読んでの先読み対空としてはかなりの強さ。もし読みがハズれて跳んでこなかったとしても、そうそう反撃は受けないので気楽に使っていこう。

跳び込みの後、小足払いが当たらなかったら、小足払い、立ち小キック、立ち大キック、ぶっ飛ばしといったリーチがあって出の速い技を使って相手を押さえ込む。雷靭拳も判定・威力ともに優れているので、スキが大きいことをさっ引いてもお釣りがくるくらい使える。小技を使って距離が開いたところで、大の雷靭拳（一歩踏み込むので遠くまで届く）を出してみるのもいいだろう。

そして適当な距離になったところで、また中ジャンプなどからプレッシャーをかけていこう。

其の三 起き上がり攻め

KOF'96では全体的にコマンド投げが強く、むろん紅丸とて例外ではない。投げ間合いは広いほうではないが、相手の連携が途切れた瞬間や連続技などの攻めの一環として積極的に狙ってみよう。

紅丸コレダー（以下紅コレ）をかけた直後は、相手との間合いが離れないため、起き上がりを攻めやすい。

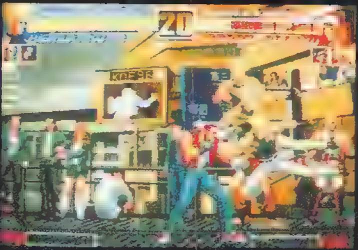
そこで、紅コレの後の代表的な攻めを紹介してみよう。

まず有効なのが、一回挑発してからの小ジャンプ大キック。一度挑発することで、うまい具合にちょうどめくりの距離になる。知らない人はまず引っかかるぞ。

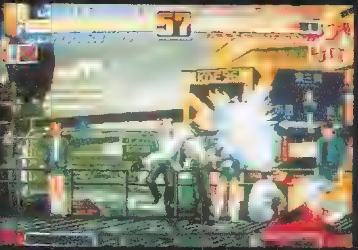
その発展型として、挑発+後退でめくらないように距離を調節することもできる。

また、相手の起き上がりに合わせて、裏にまわるかどうかという位置に前転して小足払いを狙ったりするのも有効。

そのほか、オーソドックスに垂直ジャンプ大キックや、空ジャンプして着地でまた紅コレという手もある。



まずは跳び過ぎに注意。



一部の強力な対空必殺技以外では、まず返せないゾ。



はんど〜三段蹴り〜で誘って、



紅サマーでドシュン。紅サマーは小のほうがスキが少なくてグー。



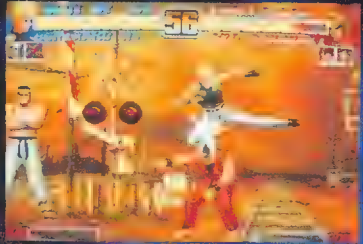
ペチペニもかなりいやらしい。



んべにまるコレダあっから、



転がりかたによっては背後からの攻撃になる。



小ジャンプからめくり大キックだ。



ふー、やれやれ。



接近戦のスペシャリスト
対戦攻略
クラーク

強力な投げ技と空中ぶっとばしで抵抗を許すな!!

担当：KAL

ハメと いわれても…

ハッキリいって今回のクラークは強い。なぜかって、'96の世界ではコマンド投げ（必殺投げ）がものすごく強力な技で、クラークはそのコマンド投げを豊富にもったキャラだからだ。

ただ、コマンド投げをもっているというだけならほかに何人もいるが、クラークのそれは「減りすぎ」るのだ。さらに投げキャラなのに相手に接近するのが容易。「攻撃避け」という特別な回避手段もあり、ラルフと違って小足払い、遠立ち小Kにキャンセルをかけて吸うこともできる。

これだけ理由があれば強いのもわかってもらえるかと思うが、ここで理解してほしいのは「クラークはほかにやることが無い」ということ。

もとから投げキャラなのでコマンド投げを使って攻めていくのは当たり前のことだし、ガードの上から体力を削りとれる必殺技が無ければ中段技（逃げ蹴りなど）もない。

こうなったら不意を突いて投げ、連続技として小技から投げ、とやっていくほかないわけだが、昔から投げというのはあまりいい印象をあたえない。特に'96ではハメっぽく見えてしまう（それだけ強力ということだが）。

というわけで、どれほど相手に悪印象をあたえようとも、クラークを使って闘うからにはバンバンカツポイ、ビシボイ、と投げていくしかないのだ。クラークと闘う人にも、これはわかってほしい。

急接近スタイル

一気に接近し、一気に屠る必殺コース。

・中or小ジャンプふっとばしを早目に出しながら急接近し、着地で小キックボタンを押しながらコマンド投げ（D投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーが基本）を入力する。クラークは近立ち、遠立ち、しゃがみのどれにも小Kならばキャンセルがかかるので、常にキャンセル・必殺投げとなるように小Kを出しつつコマンドを入力しながら前進するようにする。コマンドの最後が→なので、←か↙のあたりで小Kを押し、↓か↘のあたりでDを押しっ放しにしつつ→まで入れれば相手に近づきつつキャンセル投げができるのだ。これが接近したときのメインだ。指をBとDボタンの上に置いておくとやりやすいぞ。

急襲バリエーションとして、小Kや小ジャンプぶっとばしなどから突然前転して相手の裏側へ回り、小足払い・キャンセル投げや、小K・D投げのかわりに小K・C投げ（走り投げのローリングクレイドル）というものもある。相手がガードを固めていると小Kから投げられないが、走り投げならつかむまでに時間差が存在するので、小Kをガードさせたあとキャンセルで出すと相手のガード硬直が解けた頃にちょうどよく重なるのだ。

裏回り・小足払い・投げは、相手の起き上がりにやるとさらに効果的だ。また空中ふっとばし、フラッシングエルボーに受け身をとってくる人には、一瞬待ってタイミングを合わせてから走り投げを出し、これを重ねてやろう。


小Kを出しつつD投げのコマンドを入力（Dボタン押しっ放し）。


小Kが当たれば吸う。これを繰り返し近づく。重ねには小足払いがベスト。

中距離スタイル

打撃技が強くて投げにいくのが危険だぜぇーって相手には、少し離れたところからおもむろに遠立ち大K（通称、曲がり）を出して先端を当てるようにしていこう。この大K、足が曲がっているから短そうに見えるが、実はかなり長く判定も強い。前作の立ち大K（魔キック2）ほどではないが、空中ふっとばしと並んでクラークの中距離攻撃のメインとなっている。上方向に出ているので、相手を端に追い込んだときのジャンプ脱出防止に特に威力を発揮する。


中距離での曲がり、強し。1発で止めず、2発3発といくのがコツ。

余裕があったら やってみよう

近距離立ち小Kを当てたとき（ガードでもOK）に、BCD同時押し、つまり避け入力をしてみよう。なぜか近立ち小Kが一度に2ヒットするはずだ。これを使うと超必投げを連続技に組み込むのが楽になる。

近立ち小Kを出したら、すぐに→↘↓↙←を入力しつつBCD、で、カツカツっといってる間にもう1回→↘↓↙←と入力してさらにBCD。これで近立ち小K2ヒットから超必投げが連続に。ジャンプ攻撃（小・大両方）からもOKだ。すべてのコマンドに共通していえることだが、最後の所にレバー入れっ放し、ボタン押しっ放しがポイントだ。

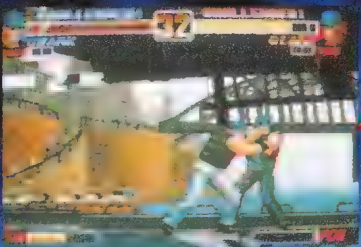
攻撃避けから超必投げを決めるときも、BCD同時押しで入力すれば、失敗しても何も出ないからもう1回避けるのでおすすめだ。

普通の連続技としては、ジャンプ大K・近立ち大P（1打目）・キャンセルD投げが高威力。近立ち大Pは速攻でコマンド入力しないとキャンセルがかからないので今イチすすめられない。

おすすめは、中ジャンプ大K・近立ち小K（BCD同時押し）・キャンセルD投げ。大Kは少し早目に出すと、次の小Kにつなげやすい。D投げ入力も、小KがBCD入力で2ヒットしているので時間的余裕がありやり易いのだ。

ちなみにフラッシングエルボーは、D投げ・地面に叩きつける前、C投げ・最後の回転時、B投げ・地面に叩きつける瞬間、ナパームストレッチ・地面に落ちる直前に、コマンド入力だ。でも、フランケンシュタイナー（B投げ）は最後の「ヘ～イ!!」を聞かなきゃダメだと思う。


近立ち小K。すぐにBCD同時押し（超必ならここで半回転）。


すると2ヒットに。ここでコマンドを完成させる。


これで連続技が楽に。



本気でいこう!
対戦攻略 キング

'95と'96では大幅に闘い方が変たキャラの1人。気を抜くとヤバイぞ。

担当：ワイルダーKEI

コマンドは使い分けしよう

まず、必殺技について。サプライズローズ以外の必殺技にすべて硬直時間が少し付き、今までやってきたような攻めかしにくくなった。技の質も変更されているので、どちらかというと新キャラ感覚でプレイをしたほうがいいだろう。

攻めの主軸となる必殺技は、ベノムストライク。まずはこれだ。

しかし、ガード方向からベノムのコマンドを入力するとミラージュキックになりがちなので、レバー操作を意識しなくてはならない。そのまま出すにしろ通常技にキャンセルをかけて出すにしろ、↓↘→というイメージで入力するとベノムを出しやすい（確実に出せるのならそのまま自分の出しやすいやり方で構わない）。キャンセルをかけてミラージュやサプライズでもいいのだが、ミラージュキックの場合は、ガードされると先手を打つことができないのでガードするしかない。相手がチヨイだったりすると、硬化中に反撃をくらうので注意しよう。

どう攻めを組み立てていくか?

攻めの連係としては、小ジャンプ大キック→小足払い（×2）→ふっとばし（C＋D）→小ベノムストライクが挙げられる。小足払いからふっとばし攻撃の間というのは、実は立ち小パンチなどの速い技で割り込むことが可能なのだ。が、対人戦だと相手は足払いを出しがちなので、ふっとばし攻撃が役に立つ。キングのふっとばし攻撃は、相手の足払いをすかす性質があるからだ（アテナのような大足払い系には相打ちか負ける）。このふっとばしにキャンセルをかけてベノムを出すのだ。そうすると相手との間合いが離れ、中ジャンプ攻撃を仕掛けるのに丁度良い間合いになるのだ。

注意するべき点としては京などのキャラが持っている対空必殺技で、さすがにこちらの中ジャンプ攻撃を返されてしまう。こういう相手には、中ジャンプ攻撃ではなくダブルストライクにかえてみるといいだろう。ふっとばし→ミラージュキックorサプライズローズ、または、立ち小キック→小サプライズローズor小ベノムと変えていってもいいだろう。


すかさず中ジャンプで攻撃を仕掛ける。


小ベノムストライク。


ふっとばしにつなげて…、


小足払いから。

ジャンプ大キックは[illegible]

キングのジャンプ大キックは下方向に強く、立ち大キックも含めて相手に5発立て続けにヒットさせることができれば気絶させることが可能だ。

このジャンプ大キックはしゃがんでいる相手に当てることができるので（しゃがみ状態の低い舞には当てにくく、レオナの大足払いにはすかってしまう）、ジャンプ大キックで跳び込んでから2択がかけられる。

例えば、ジャンプ大キック→垂直小ジャンプ大キックか小足払いからの連係がそうだ。

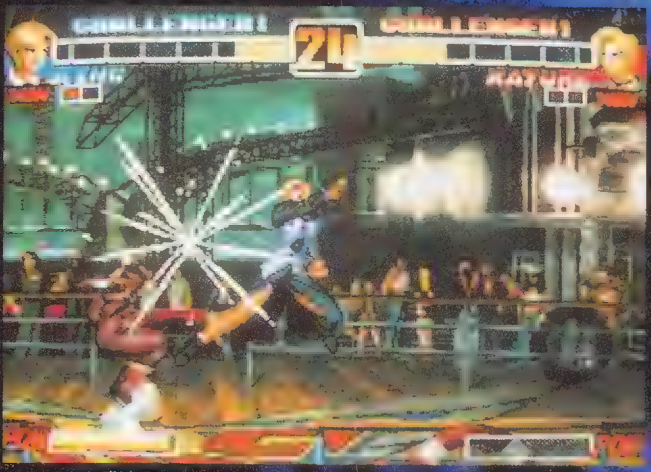

ジャンプ攻撃から垂直ジャンプ大キック。

垂直小ジャンプ大キックを当てたあと、着地に反撃を受ける心配がないのも利点の一つ。

これをうまく利用して、大キックを5発当てたい。ゆえに、当てた回数をできるだけ覚えておくようにしよう。1発目がヒットしてから2発目をヒットさせるまでの間、あまりにも時間かたってしまうと相手の気絶値が回復してしまうぞ。相手に近づくことができたら、常に二択をかけるようにしよう。相手が気絶したら、連続技の出番だ。連続技は、画面中央付近ならばジャンプ大キック→立ち小キック→大トルネードキック。相手が画面近くなら立ち小キック→小or大サプライズローズ→大トルネードキック。相手かもろに画面端にいるならば、


サプライズのあとは大トルネードで追い打ち。

ジャンプ大キック→近距離立ち大キック2発→ダブルストライクだ。ただ、着地に近距離大キックは出ないときがあるので、着地する前を意識して早目にボタンを押すようにしよう。2発目にキャンセルをかけてダブルベノムを出すときは、割と遅めで大丈夫。早く入力すると逆に出にくい。1発目で↓↘→、2発目で↓↘→と入力してみよう。


こんな感じでかわしたい。

イリュージョンについて

出してみてわかったと思うが、イリュージョンダンスに無敵時間はほぼなしと見ていい。だが、一瞬だけ相手を補えることのできる強い判定を持っている。『いくよ』と言ったときは無防備だが、その次の分身しながら跳んでいく瞬間がそうだ。が、いくら強いといっても、通常技を完璧に重ねられると相打ちになる。

対空として使う場合は、Dボタンで出したほうが後ろに少し後退するので、ジャンプ攻撃をかわしやすい。だが、硬直はBボタンで出したものより長めだ。



舞は状況によって狙いが変わる。その変化については後半で述べるが、まずは基本的な攻めの流れを見てみよう。

花蝶扇を追っかけて

相手が待っているときは画面の端々から小花蝶扇を撃ってそれをダッシュで追っかけて攻めるとよい。そこからの有力な分岐は次のとおり。

●遠立ち大K

花蝶扇をガードした相手をさらに固めていくときに使う。相手が動こうとした場合は大Kがヒットし、ガードされたときでも相手とほぼ同時にうごき出せるので不利にはならない。

●遠立ち小P

花蝶扇がヒットしたら連続ヒットしたら連続ヒットする。

●小龍炎舞

花蝶扇をガードした後、無敵技などで強引に割り込んでこようとした相手に使う。

●地上ふっとばしキャンセル小花蝶扇

花蝶扇をガードした後、何もしてこない相手にはそこで踏み込んで地上ふっとばしをガードさせ、キャンセル小花蝶扇を出しておこう。

●ダッシュ大ジャンプして頂点あたりで空中小ムササビの舞

相手の足元を狙って小ムササビの舞をガードさせる。するとほぼ同時に動けるので攻めが続くというわけだ。ただしコマンド投げを持っている相手には使わないほうがよい。

●ダッシュ前転で相手の裏にまわってしゃがみ大Pキャンセル龍炎舞

相手が下手な技を出したり、ガード方向を変えなかったりするとしゃがみ大Pキャンセルの連続技が入る。龍炎舞のかわりに必殺忍蜂や超必忍蜂でもOKだ。

……してからの……

舞にはすばらしい牽制技、遠立ち小Pがある。リーチの長さもさることながら、攻撃判定の発生が非常に早く、相手の技の出かかりをことごとくつぶしてくれる。ダメージが小さく、ガードさせた時にわずかだが相手が先に動けるので、こればっかりというわけにもいかないが、頼りになる技だということに疑いはない。相打ちをとられないように気をつけて使っていこう。

相手が相打ち狙いで技を出してきそうな時は龍炎舞を使っていこう。遠立ち大Kを混ぜていっても面白い。

遠立ち大Pも忘れてはならない。相手のジャンプの出かかりを全てつぶしてくれるぞ。遠立ち大Pは横方向の判定も弱くないので、相手の地上技にもある程度対応できる。多用して損はないのだ。

ほぼ端々で小花蝶扇を撃って前ダッシュ	→
	遠立ち大K、小龍炎舞、遠立ち小P
	地上ふっとばし（空）キャンセル小花蝶扇
	大ジャンプして頂点あたりで空中小ムササビの舞
	ダッシュ前転で相手の裏にまわりしゃがみ大Pキャンセル龍炎舞

起き攻めその1


昇りジャンプ大Kは小さくないキャラにならしゃがみに当たる。


そこからキャンセルムササビの舞だ。MAX時なら連続技。

起き攻めその2


遠立ち大キックでさらに固める。まだ攻めれるぞ。


キャンセル小花蝶扇をだして


地上ふっとばしを起き上がりに重ねて、

[illegible]

舞はその基本性能の高さゆえに、攻守自在の戦いができる。相手の出方や自分の体力によって狙いを変化させていこう。

●相手が待っている時

上に書いた、花蝶扇から接近し相手を固めていくという方向で戦うとよい。相手を画面端まで追いつめて、ふくろだたきにしてやろう。遠立ち大パンチをうまくつかっていけば、相手はジャンプもできないぞ。どんどん固めて、相手にガード崩しポイントが溜まってきたら（ガード崩しのページ参照）、小ジャンプや中ジャンプから空中ふっとばし・近立ちorしゃがみ大Pキャンセル大龍炎舞をガードさせよう。空中ふっとばしでガードが崩れれば、大パンチキャンセル大龍炎舞が入って大ダメージを狙えるぞ。

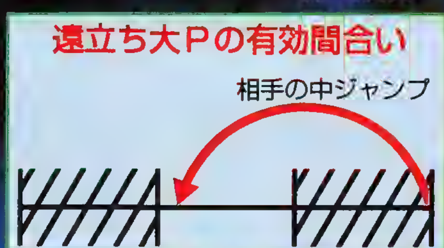
●相手が攻めてくる場合

相手がジャンプを多用して攻めてくる時は、遠立ち大パンチで迎え撃とう。小ジャンプならジャンプのしかかりをつぶそう。通常ジャンプ、大ジャンプなら下降し始めを落とすか、くぐって相手の着地にしゃがみ大パンチキャンセル大龍炎舞を入れよう。中ジャンプは落とせないので、中ジャンプ間合いでは垂直ジャンプや後転を行おう。

遠立ち大パンチは相打ちになることも多いが、気絶値が高いので相打ちOKと考えていい。というより遠立ち大パンチの真の目的は気絶にあるといっても過言ではない。相手が気絶したら大パンチからキャンセル必殺技を入れる。余裕があるならジャンプ大パンチから入れてやろう。

●超必殺忍蜂を狙う

超技を出せる状態なら超必殺忍蜂を積極的に狙っていこう。ガードされると反撃されるのでリスクもあるが、リターンを考えると使わない手はない。小龍炎舞などをガードさせて反撃を誘ったりしてから出すとなおいい。




超必殺忍蜂は常に大で出そう。無敵時間が長いぞ。

10月18日発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ゲーメストビデオ

【内容】
◎魅惑のキ…ター紹…
◎無敵のコンピュータ…
◎一流のシステム解析！
◎驚異の…技特集！
◎怒濤の対…コーナー！
◎無双の大…会！



予価：4800円(税込み)
商品番号：GV-29
予定収録時間：90分

KOFムック ACT.3
「KOFファンブック」始動！

皆のKOFに対する熱い想いが一冊になる！

作品大募集

以下の部門では入賞作に賞金が出るぞ！！　何とＳＮＫの開発陣も審査に加わります！！各部門の規定は以下の通りです

◎**マンガ部門**　原稿サイズは内ワクタテ270ミリ、ヨコ180ミリ。インクは墨汁か黒インク（カラー・薄墨は不可）。科白は鉛筆書き。16ページ以内。
◎**小説部門**　4000字以内。
◎**イラスト部門**　カラーのみ。サイズはハガキサイズ以上Ｂ４以内。
◎**コスプレ部門**　カラー写真（モノクロは不可）、サイズはサービス判。
◎**ＯＯＴ部門**　オレ様オリジナルチーム。ＳＮＫのゲームのキャラを使って自由に自分だけのオリジナルチームをエディットしてください。4000字～800字程度のサイドストーリーをつけて。
◎**97大予想部門**　もしＫＯＦ97が出るとしたらどんなキャラが出場してどんなキャラが消えるのか！？　イラスト・文章問いません。
※作品の裏に住所・氏名（ペンネームの場合は併記）・年齢・職業・電話番号を必ず明記してください。

その他、面白いネタは何でも採用！自分で勝手にコーナーを作っちゃおう！

■締切　1996年10月20日（当日消印有効）
■宛先　〒101　東京都千代田区内神田１－11－4　㈱新声社
ゲーメストワールド　ＫＯＦファンブック係

●11月25日(月)発売決定
●価格未定



（愛媛県／絵摩さん）



MARVEL X
マーヴルクロス
NO.6
SHOPRO WORLD COMICS
マーヴルコミックス日本語版
X-メン新シリーズ
2話同時
連載開始!
絶賛発売中
インフィニティ・ガントレット
いよいよ最終回!
B5変型判／980円(税込)
掲載コミックス
人気ゲーム「マーヴル・スーパーヒーローズ」の原作
インフィニティ・ガントレット 最終話(全6話)
鬼才クリス・バチャロが描く新世代X-メン
ジェネレーションX 第1話(全4話)
「エイジ・オブ・アポカリプス」へのカウントダウン
X-メン:リージョン・クエスト 第1話(全4話)
SPECIAL FEATURES
サンディエゴ・コミックコンベンション・レポート 第2弾
TM&© 1996 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.
MARVEL COMICS ART
TM&© 1996 Marvel Characters, Inc.
All rights reserved.
マーヴルコミックス アート
全米人気アーティストが描く
マーヴルコミックスの世界。
手にした者の期待を決して
裏切らない至宝の一冊!
[主な収録アーティストと作品]
〈アレックス・ロス〉スパイダーマン／エックス-メン
〈メビウス〉アイアンマン／デアデビル／パニッシャー
〈ケント・ウイリアムス〉ウルヴァリン／ハボック／パニッシャー
〈ビル・シンケビッチ〉ダークフェニックス／ウルヴァリン ほか
絶賛発売中
定価3,800円(本体3,689円)
A4判・上製本／120ページ／ハードカバー
小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2-30昭和ビル
TEL.03(3222)9853 FAX.03(3222)6397
開催決定
アメリカンコミックスフェアと原画展示即売会

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.182
10.30 30 OCTOBER 1996

●去る9月12〜14日に開催されたAMショーも無事終了。みんなのお目当てなゲームはあったかな？それから新声社ブースに来てくれた人、ホントどうもありがとう！
そんなわけで、今号からAM新作も発表できるものから随時誌面で公開していくから、それまでクビを長くして待っててちょーだいね！



今月のムーちゃん
（和歌山県／真魔子 耿さん）

今こそニューゲーム宣言!!

今だから満点攻略決戦!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

表紙「ストリートファイター」シリーズ カプコン イラスト by 藤原ひさし／表紙写真「バーチャファイター3」©SEGA 1996



ストリートファイターZERO2 ALPHA
ドラマチックモード完全攻略(ウソ)

決めろ！炎の友情マッスルドッキング!!

来たぞ完全バカ企画。話題のZERO 2 ALPHAドラマチックモード、ちょっと危険なアブノーマル攻略にてお届けしよう。しかし、このネタって完全に中学生以下置いてけぼりだなあ（反省）。

担当：キン肉スグル　セコンド：ミート　協力：プリンスカメハメ
（本当は、M. D. S. －ジョッキー★笹岡＋セコンド：DS1）

額に"肉"の人になりきろう！

今回の記事は、某格闘マンガを読んでない読者の方たちには、内容がわかりにくいかと思われる部分が、たくさんあります。

なので、分からない読者様には、初めにここで断っておきましょう。今回、はっきり言って**「真面目にやるつもりは"ない"です」。**

この記事の目的は、ZERO2ALPHAのドラマチックモードを、例のあの人になりきってプレイし、よりドラマチックモードを楽しもうというのが目的なのだ。

やはり今回の注目すべきポイントは、**2人のキャラクターを好きなように組み合わせることができることと、スーパーコンボゲージが2人で好きなだけ使いまくれるところ**が、このモードの醍醐味だ。

なので、その2つのポイントに沿って、私風に楽しみながらプレイする秘訣を伝授していくとしよう。

狙え！熱き友情の99HITコンボ！その名は「マスク・ジ・エンド」



●解説

かつての超人トーナメントにおいて、完璧超人ネプチューンマンとビッグ・ザ・武道のコンビ、「ヘル・ミッショネルズ」が額に肉の人打倒のために、マスク狩りを実行した際に用いた必殺コンビネーション。

両者の引き合う"マグネットパワー"により、相手を2人で挟み込み、両足を軸にして相手の頭を挟み高速で回転する。

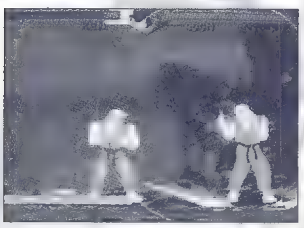
合言葉は「マグネットパワープラスー！」「マグネットパワーマイナスー！」。

●やり方

この「マスク・ジ・エンド」を、ケン2人の竜巻旋風脚で相手を挟み込んで完全再現してみた。

やり方はいたって簡単。まずは相手を2人の間に挟むような形にする。そしてその後、片方のケンがオリコン発動する。

オリコンを発動したら、大の竜巻旋風脚を3回だけ出す。その間、もう片方のケンは、相手を挟んで待機。そして、竜巻の3発目が出たのを確認したら、すぐにこちらもオリコン発動する。



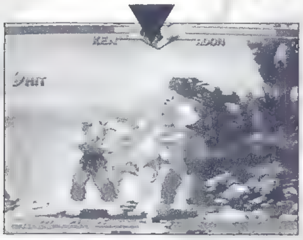
まずは相手を挟んで、片方がオリコン発動。



竜巻の3回めが当たったらすぐに、もう一人がオリコン。



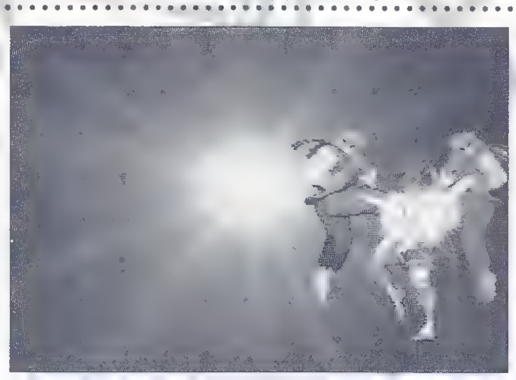
そして大竜巻×3。あとはこれを交互に繰り返すのだ。



そして、大竜巻を3回、転ばせないように注意しつつ出す。

ポイントは、この"タイミングをずらしつつ交互にオリコンを発動していく"ことと、"相手を浮かせないように地上で竜巻を当て続ける"ことである。失敗すると相手が浮いてしまい、99HITまでいけないぞ。

あと、オリコンの最後の一撃は、どんな技でも相手を吹っ飛ばす技になってしまうので、これに注意してオリコンの竜巻を出そう。最後の技が当たるときに、もう片方の竜巻がすでに出ていれば、吹っ飛ぶのを回避できるので、一応覚えておこう。



99HIT！「マスク・ジ・エンド!!」

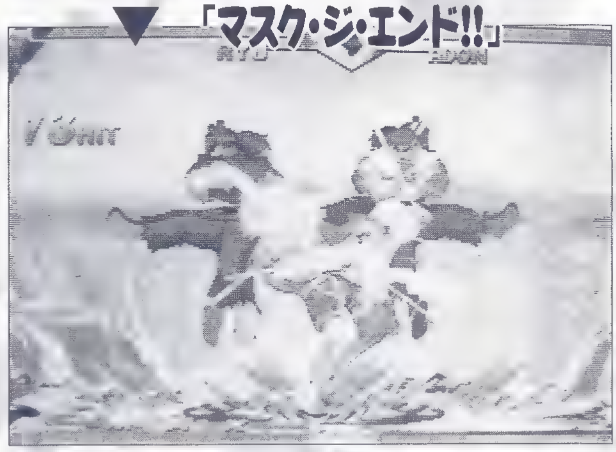
簡単にリュウ2人でマスク・ジ・エンドする

99HITは結構ムズいので、簡単にリュウ2人で相手を真空竜巻L1とL2で挟んで、「マスク・ジ・エンド」を実行する方法もある。

こちらのほうが見た目はカッコイイのだが、HIT数が少ないし、一瞬で終わってしまうのが玉にキズだ。


「マグネットパワーマイナス！」


「マグネットパワープラス！」


「マスク・ジ・エンド!!」

リュウが「真空～」と言って光るところは、ちゃんと自分で「マグネットパワープラス～」「マグネットパワーマイナス！」と叫び合って、お互いの志気を高め合おう。ゲーセンでも恥ずかしがらずにやること。

超人トーナメント出場チーム紹介!!

ここでは、今回、数あるキャラクターの組み合わせのうち、「これは！」と思われる組み合わせをピックアップして紹介していこう。

ただ単に〝これは強い〟という組み合わせを紹介してもつまらないので、あえて強さは無視して、ストーリー的に関連性のある組み合わせや、某超人に見立てて、格好良さを追求した組み合わせなど、かなり趣味入ってるけど、そんなカンジでいってみたいと思う次第。

これを読んで、キミもオリジナルのカッコイイ組み合わせを考え出そう！

ザンギ赤＋ザンギ黒で「マッスルブラザーズ」

●解説

超人トーナメントで、額に肉の人と、額に肉の人グレート（招待はプリンスカメハメ）の2人の協力コンビが誕生した。

超人トーナメントにおいては、完璧超人のヘルミッショネルズを破り、堂々の優勝をはたしたチーム。

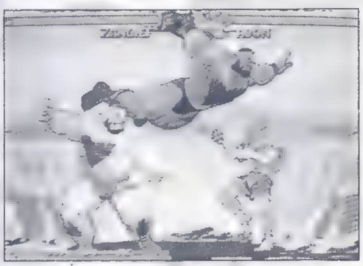
必殺コンビネーションは、〝**マッスルドッキング**〟だ！

●ポイント

ホイントはやはり、片方を**小パンチカラー**の赤いパンツのザンギにして、もう片方を、**大キックカラー**の黒いザンギにするところだろう。

これによって、2人の熱き友情は完全なものとなり、2人の向かうところに敵はいないであろう。このコンビを選んだら、やっぱり一度は決めたいマッスルドッキング！

…とはいっても、実際には、ザンギ2人のコンビは確実に弱い。いかにしてオリコンを決め、ゼロカウンターなどもどんどん使っていかないと、勝利は見えないだろう。


赤いパンツと、黒いザンギ。これぞマッスルブラザーズ。

豪鬼＋殺意の波動リュウで「超人師弟コンビ」

●解説

第一回超人オリンピックの優勝者である、ロビンマスクと、その愛弟子にあたるウォーズマン。この2人の師弟関係によって結ばれた強力なタッグコンビネーションには、どんな超人もタジタジであろう。

テクニックを売りとするロビンマスクと、そのテクニックを受け継ぎつつ、殺人マシーンと化したウォーズマン。この2人の信頼関係は、ほかのどのような友情よりも堅く、そして厚いのだ。

●ポイント

ポイントは師弟関係ということなので、滅殺の豪鬼と、殺意の波動に目覚めたリュウの2人をセレクトした。

まさに殺人マシーンと化したリュウ。その波動を止められるものはいないのだ！

実際のプレイでも、この2人のコンビはオススメ。特に、キャラクターの色のパターンが一緒なので、**2人で同じカラーリングにしてプレイする**と、とてもオシャレなカンジがしてGOODなのである。

プレイするときは、2人で「行け、ウォーズマン！」「YES。**Mr.バラクーダ**」などと声をかけあうと、なおGOODである。


二人で同じカラーにして、師弟愛を確かめ合う。

ダルシム＋ベガで「異次元殺法コンビ」

●解説

かつて悪魔超人として猛威を奮った異次元超人ブラックホールと、時間をあやつり空中殺法を得意とする超人ペンタゴン。この2人がコンビを組んでトーナメントに参加した。

2人の得意とする攻撃は、相手とパートナーの2人の位置を即座に入れ替えてしまう、異次元超人ならではの攻撃〝クロノス・チェンジ〟が得意殺法。正統派超人に比べると、異色ぶりが特長の名コンビである。

●ポイント

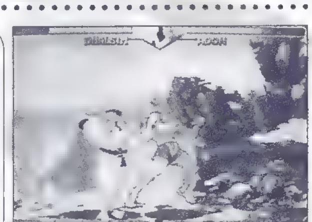
この2人をあえて異次元殺法コンビと指定したのは、なにを隠そう、必殺コンビネーションの〝**クロノス・チェンジ**〟を実現させるためだ。

〝クロノス・チェンジ〟には、まず2人で相手を挟み込むように位置する。

そして、相手の攻撃が来そうになったら、すばやく、ダルシムはテレポートで画面の反対側に逃げ、ベガはワープでダルシムのいる側にワープする。

すると、まるで2人の位置が瞬時に入れ替わったかのように見えるではないか！（笑）

これを実行するときには、かならず「**ヘイ！ブラック！**」「**OK！**」と、声を掛け合うようにしてプレイしよう。これでちゃんと同時にテレポートできるようになれば、2人の息はバッチリだね。


「クロノス・チェーンジ！」同時にテレポートするのだ。

ケン＋ダンで「ニューマシンガンズ」

●解説

かつてのコンビが仲間割れか？あのテキサスの暴れん坊テリーマンと、ついに人間から超人へとなったばかりのジェロニモの2人がコンビを組んだ！まだ半人前と思われるジェロニモとテリーマン。この2人の新コンビ「ニューマシンガンズ」。その実力のほどはいかなるものだろうか？

●ポイント

ポイントは、半人前の超人ジェロニモは、ダンに置き換えて表現しているというところだろう。

どちらも〝**半人前**〟であることと、どちらも〝**弱い**〟ということで、説得力十分だ。

しかし、ジェロニモをダンにしたのには、もう一つ理由がある。

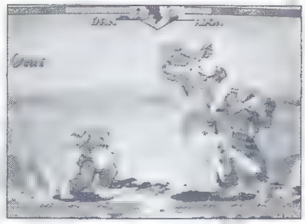
それは、ダンにしかできない〝**アパッチのおたけび**〟があるということだ。勘のいい読者はもうお気づ

きだろうが、アパッチのおたけびとは、〝必殺無頼拳〟のことである。

この技を出すときには、必ずダンをプレイしているほうが、**「アパッチのおたけび！ウラララララァ――!!」**と声を張り上げてプレイすること。これが重要だ。

しかし、半人前のジェロニモが足を引っ張ることは目に見えている。テリーはちゃんとフォローしてあげないとダメだぞ。

「アパッチのおたけび！ウラララララァ――!!」



ザンギ+ソドムで「ヘル・ミッショネルズ」

●**解説**

正体不明の2人組、ヘル・ミッショネルズ。この2人の正体は、実は、完璧超人（パーフェクト超人）を名乗る、ネプチューンマンとビッグ・ザ・武道の2人だった－

彼らの目的の一つは〝マスク狩り〟と呼ばれる、超人の頭のマスクを剝ぐというものだ。

このマスク狩りのときに用いられるのが、彼らの必殺コンビネーション〝**クロスボンバー**〟で、マスク超人たちの脅威である。

●**ポイント**

この2人をヘル・ミッショネルズにしたのは、やはりクロスボンバーを完全に再現したいという想いが、この2人をコンビにした。

まず、例によって相手を2人の間に来るように挟んで、ザンギ側が、オリコンを出し、立ち大パンチを連打する。

その後、ソドム側は、同じくオリコンを発動して、ジゴクスクレイプの中を連打する。

うまくやらないと、相手に近づきすぎてしまってうまく行かないが、キレイに決まれば、それはもう、あたかもクロスボンバーそのもののような気分！



二人のラリアットが交差して、クロスボンバー完成だ。

この技をやるときには、ザンギがオリコンを発動する時に、**「行くぞ武道！マスク狩りだ！」**とかけ声をかけること。

その気になって見れば、ソドムの見かけも、なんとなく**ビッグ・ザ・武道に見えてくる**しね。

緑ベガ+ロレントで「モーストデンジャラスコンビ」

●**解説**

ドイツの軍人であり、そして正義超人であるブロッケンJrが、日本の国技、すもうで戦う正義超人、ウルフマンとコンビを組んだのが、この「モーストデンジャラスコンビ」だ。

●**ポイント**

本来ならば、エドモンド本田こそウルフマンにふさわしいのだが、このZERO2には本田はいないので、代わりに、同じ軍人のロレントを相棒にしてコンビを組ませてみた。

最大のポイントは、緑色のベガを、ブロッケンJrに見立てたところだろう。ちなみに、緑色のベガは、中キックカラーである。

ちょっと太ってはいるが、コスチュームもまったく**ブロッケンそのもの**だ。



緑色ベガはブロッケンにそっくりだ。

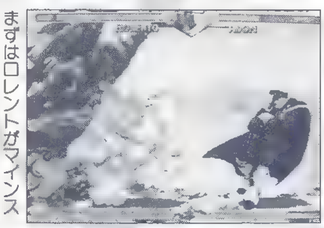
そして、このブロッケンの必殺技は、かの有名な**『ベルリンの赤い雨』**。それを完全再現することが、このコンビの最大の目標。

まず、二人で相手を挟むように位置して、ロレントで、画面中央付近でL3のマインスイーパーを決める。

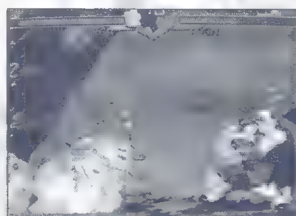
そして、それに当たって燃やされ、浮いている相手に対して、今度はベガが反対側から、L3のサイコクラッシャーを出す。

すると、燃やされて浮いている相手に、見事サイコクラッシャーが当たる！この普通は不可能な見事な空中コンボを、ベルリンの赤い雨と名付けてみたぞ。

これはコンボとしてもマニアックで非常にオススメ度が高い。さあ、キミもこのコンボを狙ってプレイしよう。

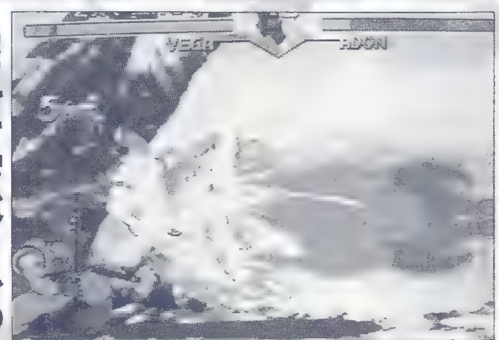


まずはロレントがマインスイーパーを決める。



そして、ベガが後ろから、サイコクラッシャーで襲いかかる！

名づけて「ベルリンの赤い雨！」



予選落ちチームのみなさん

今回、いろいろなコンビを考えてみたのだが、ちょっとインパクトが弱くて大きく紹介するには至らなかったコンビのみなさんを紹介しよう。

ベガ+ローズで「サイコパワーズ」

サイコパワーを使うもの同士でコンビを組ませたら、結構いい感じのコンビになりそうだったが、**超人ネタじゃない**ので、今回予選落ちとなった。

リュウ+さくらで「ほのぼの師弟コンビ」

これも、ストーリー上、師弟関係にあるので、師弟コンビにしようと思ったが、**あまりにも短絡的**なのであえて予選落ちとなった。

でも、勝ちポーズが2人で揃うと、なかなか面白い絵になるので、写真くらいは紹介しておこう。



勝ちポーズがおそろいのようで面白い。

ベガ+春麗またはサガット+ダンで「父を殺された因縁コンビ」

この2人は、ともに過去に父を殺されたという因縁があり、その因縁を乗り越えて、今回ついにコンビ結成となった。

そう、それはまるで**ラーメンマンとブロッケンJr**の師弟関係のよう…とまあ、ここまでのシナリオは整っていたのだが、いかんせん、ラーメンマンとブロッケンJrは**コンビを組んでいない**ので、今回は予選落ちとなった。

しかも、この2人には師弟関係は存在しないというのも、コンビを組ませるにはちょっとマイナス要因となった。

ダン+ダンで「ビッグボンバーズ」

ダン2人でコンビを組んで、弱小チームであった、カナディアンマンとスペシャルマンのコンビ「ビッグボンバーズ」を再現しようとしたが、あまりにもマイナー過ぎて、**誰にもうけない**と思ったので、今回予選落ちとなった。

カナディアンマンとスペシャルマンのコンビは知っていても、そのチーム名まで覚えている人は、なかなかいないだろうね。私も忘れてました。

でも、ダン+ダンのコンビにして、片方をCPUにして挑発しまくると、なかなか面



同じポーズで、一人泣いているところがおかしい。

白いプレイになるので、ちょっと捨てがたいぞ。

勝ちポーズは、一人は「オッシャァー」にして、もう一人は「やったぜーオヤジィー！」にすると、同じポーズで一人泣いていて、**すごくおかしい。**皆も一度は試してみよう。

ここで一服 バーディーのバカコラム

さて、近頃は日本語の乱れが激しいようで、女子高生などの間では、**チョベリバ**だの**チョベリブ**だのと、わけのわからない言葉が氾濫しているようだ。

これについて、私は独自の取材を敢行ーついにその言葉の意味を知り得ることに成功した。

この場を借りて、そのすべてをお見せしよう。

ちなみにこれらの言葉は**“バーディー言葉”**と呼ばれているらしい。

●**チョベリバ**

超ベリー**バーディー**、または超ベリー**バンデッドチェーン**の略。

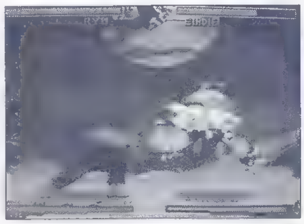
使い方は、とてもうまいバーディーに対して、**「このバーディーチョベリバ！」**として使ったり、ちゃんとマーダラーチェーンとバンデッドチェーンを使い分けてくるバーディーに対して「こいつチョベリバー」などと使用する。

●**チョベリブ**

これは、超ベリー**ブルホーン**、または、超ベリー**ブルリベンジャー**の略。

使い方はほとんど同じで、波動拳に対して確実にブルホーンやブルリベンジャーで抜けてくるバーディーに対して、「このバーディー、チョベリブ！」として使用する。

さらに、ブルヘッドでも同じような表現をする場合もあるので、注意したい。

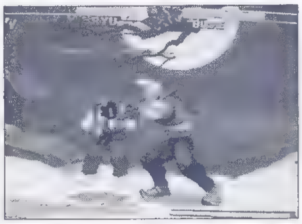


このような状況が「チョベリブルリベンジャー」

●**チョバチョブ**

超バンデッドチェーン超ブルリベンジャーの略。バンデッドチェーンやブルリベンジャーくらってボコボコにされた場合に、くやしまぎれに使用する。

「いやーちょっと調子悪くてチョバチョブだったよ」などと言ってみたい。



「ちょー、マーダラーチェーン待ってよ！」

●**超BM**

「ちょーバーディーマーダラーチェーンかけるのちょっと待ってよ！」の略。

当て投げばかりするバーディーに対して、嫌みのように使用すると効果的と聞いた。

“48の殺人技”そのいくつかを紹介！

さて、一息ついたところで、私の考えた必殺コンビネーションのいくつかを、再び紹介しよう。

バーディー二人で「ロングホーントレイン」

●**解説**

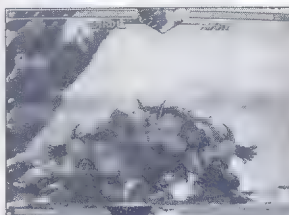
ラーメンマンと、バッファローマンの2人のコンビ「2000万パワーズ」が放った必殺コンビネーションで、足の動けなくなったバッファローマンを、ラーメンマンがかつぎ上げて、ロングホーンで突進するというもの。

とっさに放った必殺コンビネーションだが、見たものの印象は大きかった。

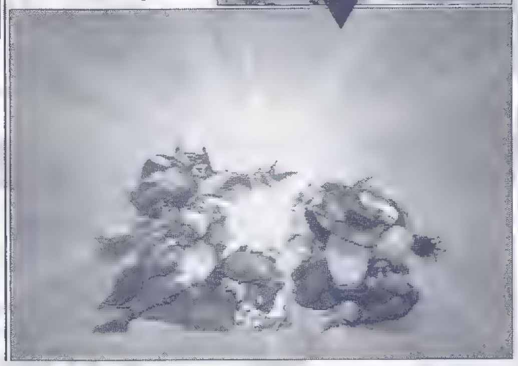
●**ポイント**

ロングホーンの“ホーン”と、ブルホーンの“ホーン”をかけた**単純なダジャレ**のネタ。実際にはパートナーをかつぎ上げなければいけないので、ちょっとムリがある。

まずは、相手を挟み込むように2人を配置して、次に、バーディー2人でオリコンを発動して、ブルホーンを連発する。



二人で挟んでブルホーンを連発しよう。



これぞまさしく「ロングホーントレイン！」

ブルホーンは、オリコン発動中は溜め時間が極端に短くなっているので、それを利用して数字の高いブルホーンを連発するようにしよう。

うまく行けば、それはもうロングホーントレインーさあ挑戦だ。

ダルシム＋元で「改良ヨガストライク」

●**ポイント**

これは別に元ネタはなく、今回のアルファになって、L3のみ空中の相手を掴めるようになったヨガストライクで、さらに改良されたヨガストライクを決めてみようというものだ。

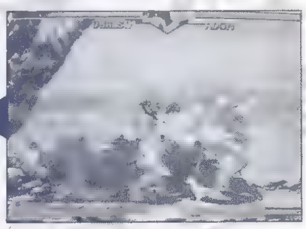
まず、元でL3の惨影を決める。

そのあと、惨影で空中に浮かせた相手を、ダルシムが画面の真ん中あたりまで歩いていってから、L3のヨガストライクでつかみにいくのだ！

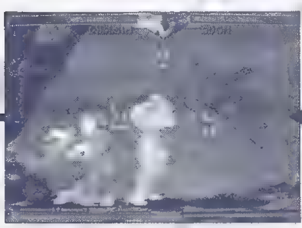
普通は元はL3の惨影から掴めないが、代わりにダルシムがL3のヨガストライクで掴むーこんな美しいコンボはなかなかないぞ！

しかも、こんな感じのコンボは、探せばいくらでもありそうだし、作ればいくらでもいけそう。

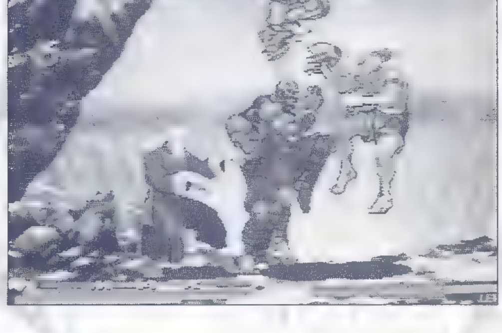
キミもこんなカンジのカッコイイコンボを開発してみよう。



まずは惨影を決めて…、



ダルシムが浮いた相手をヨガストライクで…、



ガッチリキャッチ！「改良ヨガストライク！」だ。

ザンギ赤＋ザンギ黒で「マッスルドッキング」

●**解説**

超人トーナメントにおいて、2人の放った必殺コンビネーション。

まずは挟んで、ザンギオリコン発動！



ダブルラリアットの最後の1発が当たったところを…。



L3のエリアルロシアンスラムで光って掴む！！



もともと単体でも威力の大きい技を、2つドッキングさせたのだから、その威力は言わずとも分かるハズ。

この技によって、マッスルブラザーズは異次元殺法コンビを破り、2回戦進出をはたした。

●ポイント

さきほども紹介したマッスルドッキングだが、ここではその技のコンビネーションのすべてを、細かく説明していこう。

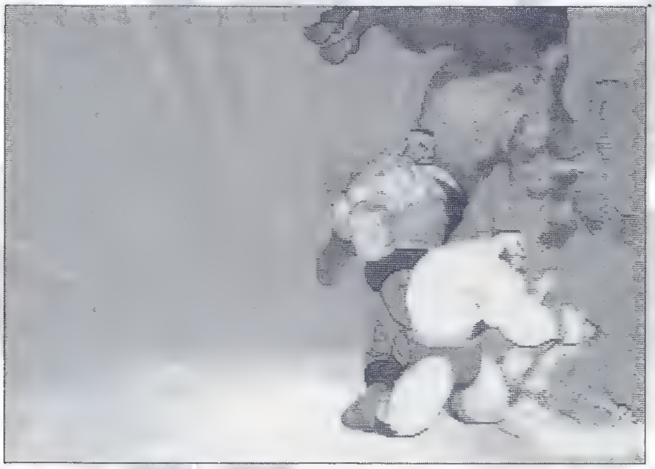
まず、ザンギ2人でゲームをはじめて、2人の間に敵を挟み込む。

そして、片方のザンギが、オリコンを発動。オリコンでダブルラリアットを連打する。

もう片方のザンギは、相手を挟んで、パートナーのオリコンが終了するのを待っていて、パートナーの最後のダブルラリアットが当たったところで、L3のエリアルロシアンスラムを出そう。

うまくいけば、ザンギが空中に浮いている相手をガッチリキャッチー感動のマッスルドッキングがついに完成だ！

この技は、本当に決まると感動ものなので、みんなで挑戦してもらいたい。このドラマチックモードの醍醐味が一度に味わえるぞ。



決まった!「マッスルドッキング!!」

やはり、やるなら額に肉の人になりきって、感情移入してプレイしよう。

技を完成させるときには、2人の意志を一つに合わせて、2人同時に「**マッスルドッキングー!!**」と叫び合うのがしきたりだ。

●参考文献

©Yudetamago 1994



ジャンプコミックスセレクション「キン肉マン」Vol1~26 集英社より発売中

今回ネタがわからない人は、ぜひともこれを読もう。私もこの記事作成のため、全巻読破したが、感動すること請け合いだ。

これでカプコンが格闘ゲーム作ってくれたら、もう思い残すことはない—と、そのぐらい好きなマンガです。

最後にひとこと

今回は好きにやりました。つきあってくれた方、どうも。

やはり、2人で息をそろえてプレイするのが気持ちいいので、つきあってくれるパートナーを探すのが大変だ。で、感情移入してプレイするには、BGMも重要なポイントである。

私のオススメのBGMは、「**炎のキン肉マン**」だ。これを2人で歌いながらプレイをすれば、2人の意気投合ぶりが30%アップは間違いないぞ！

歌の歌詞に合わせて、ここでオリコン使って…とか、シナリオを考えてプレイするとより楽しめそうだぞ。

キミもなんか新しいコンビ、またはコンボを考えついたら送ってくれ。

第2回ゲームの日
11月23日(祝) 開催決定!
さらに「夢のゲームセンター」コンテスト応募開始!



JAMMA、AOU、NSA３団体主催の「ゲームの日」が今年も開催されることになったぞ。去年は渋谷で開催され、ゲーメストでもラジオ番組「ゲーマーズナイト」の公開録音とかやっちゃったりして、そりゃもう大盛況な感じだったのだ。

んで、今年はまだ詳細は決定していないのだが、全国各地でいろんなイベントが開催されるらしい。これもまた決定し次第、誌上で発表していくので、楽しみにしててくれ。

そして、「夢のゲームセンター」コンテストも開催されるぞ。キミが考える「こんなゲームセンターがあったらなー」というアイディアを教えてほしい。詳細は右記の応募要項を見てもらうとして、ひとつ注意してほしいのはキミが住んでいるところによって応募先が違うってこと。ちゃんと確認してから送るようにしてね!

■**応募形式**：論文、作文、イラスト、CG、模型など自由な形式で。
■**受付期間**：平成８年11月１日～23日（必着）
■**選考**：各地区協議会において第一次選考の後「ゲームの日」実行委員会にて最終選考を行います。
■**賞品**：グランプリ賞20万円（１名）、準グランプリ賞10万円（２名）、優秀賞５万円（５名）、入選（佳作）１万円（22名）
■**発表**：平成９年２月19日ＡＯＵエキスポ会場にて入賞者・作品を発表展示。
※応募していただいた作品の著作権等の権利はすべて(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(ＡＯＵ)に帰属します。なお応募していただいた作品は応募者に返却されません。
■**各地区の応募先**：以下のとおりです。

地区	所在地	TEL	応募の対象になる県名
AOU北海道地区協議会	〒003 札幌市白石区米里1条3丁目2-25	011-875-9011	北海道
AOU東北地区協議会	〒981-31 仙台市泉区松森字斎兵衛58-1	022-374-3451	福島 青森 秋田 岩手 宮城 山形
AOU関東地区協議会	〒284 千葉県四街道市大日547	043-421-3038	茨城 群馬 栃木 埼玉 千葉 新潟
AOU東京地区協議会	〒101 千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル６Ｆ	03-3253-5671	東京
AOU東海地区協議会	〒211 川崎市中原区木月389 住吉商店センター303	044-411-6088	神奈川 山梨 静岡 長野
AOU中部・北陸地区協議会	〒467 名古屋市瑞穂区瑞穂通7-22	052-851-9291	愛知 石川 福井 富山 岐阜 三重
AOU近畿地区協議会	〒541 大阪市中央区九太郎町1-2-16 三星中央別館706号	06-263-1381	大阪 滋賀 京都 兵庫 奈良 和歌山
AOU中国地区協議会	〒732 広島市南区比治山本町16-35 広島産業文化センター７Ｆ	082-252-7428	島根 岡山 広島 山口 鳥取
AOU四国地区協議会	〒780 高知市百石町2-28-38	0888-33-3377	香川 徳島 愛媛 高知
AOU九州・沖縄地区協議会	〒813 福岡市東区松島3-30-23	092-611-5221	福岡 長崎 大分 佐賀 熊本 宮崎 鹿児島 沖縄

隠し味をひと粒…

LAST BRONX 東京番外地

TM

徹底対戦づくしに特殊コマンドを添えて、ハイ出来あがり！ ©SEGA 1996

隠し味でポン！
まとめてド～ンといってみよう
ラスブロの隠し味を一挙公開。
担当:GYU

攻略も佳境に入ったで[illegible]特殊コマンドになる[illegible]味をまとめて[illegible]

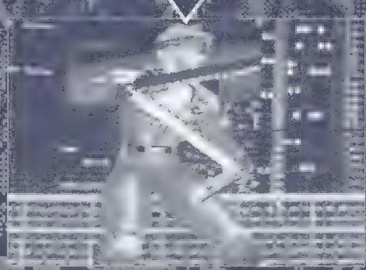
武器を変更する

もう知らない人はいないだろうと思われる隠しコマンド[illegible]キャラ[illegible]の武器を変更するコマンドを説明しておこう。まずキャラクター選択画面でスタート[illegible]押す[illegible]

このコマンドが成功すれば[illegible]れぞれのキャラクター[illegible]器を持[illegible]



キャラ選択画面で[illegible]回押して決定する[illegible]



武器が変わる[illegible]

リングアウト

柵に囲まれたリングで勝敗を決するKO[illegible]ラスブロのルール[illegible]しかしなんとリングアウトが存在することが明らかとなった。ただしこれは相手によってなされるものではなく、自ら試合放棄するタメのものである。

やり方はバックジャンプで柵の上に乗って、スタートボタンを押しながらP+K+G。これで自ら勝負を捨てることができる。[illegible]相手に対する意思表示として[illegible]いるためのものだろう[illegible]

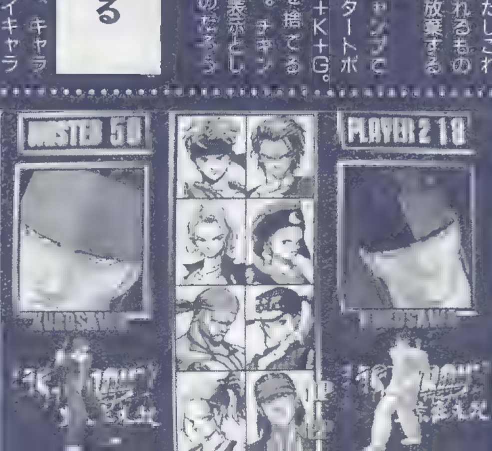


[illegible]に乗って、S+P+K+Gで[illegible]

[illegible]ことになった隠しにたントだ、必見だ。

顔がデカくなる

対戦に連勝すると、キャラクター選択画面でマイキャラの顔が少しずつ大きくなっていくことを知っているかな？10連勝程度ではわかりにくいかもしれないが、ここで50連[illegible]



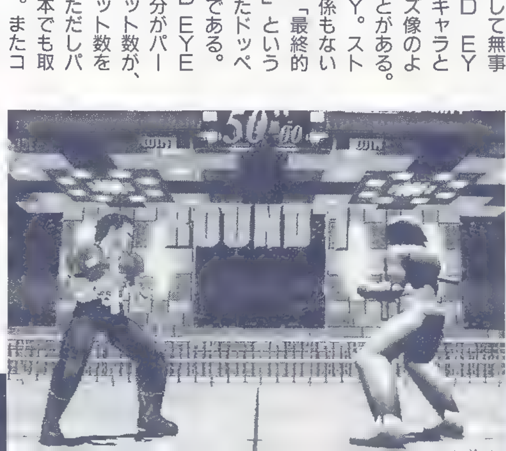
50連勝時のキャラ選択画面。さらに連勝すれば拡大率アップ！

[illegible]勝時の写真を掲載するのでじっくり堪能してほしい。

謎の敵、GRAY

CPU戦をプレイして無事ラスボスであるRED EYEを倒した後、マイキャラと同じ形をしたブロンズ像のような敵と遭遇することがある。この敵の名はGRAY。ストーリー上では何の関係もないこのキャラクター、「最終的な敵は己の内にある」という信条を元に製作されたドッペルゲンガー的なものである。

出現条件はRED EYEを倒した時点で、自分がパーフェクトで取ったセット数が、CPUに取られたセット数を上回っていること。ただしパーフェクトは最低一本でも取らなくてはならない。またコンティニューをしても右記の条件を満たしていればOKだ。



これがGRAY。まあ同キャラ対戦といったところですか。

キミならやれる！オレでもできる！
今だから満点攻略決戦!!

肘に始まり、肘に終わる…
ジョー
ジョーの攻めの王道とその応用を紹介！

担当：GYU

ジョーといえば⇨PKG

ライ[illegible]の男性キャラの中でも最強といえるジョー。その理由としてはさまざまな要因が考えられるが、やはり彼の強さの最大の秘密は相[illegible]

[illegible]


すかさず[illegible]て反撃[illegible]

[illegible]

よろけを生かした攻め

[illegible]


[illegible]げなどの選択を迫る。
相手をよろけさせた[illegible]

投げを決めるチャンス

[illegible]

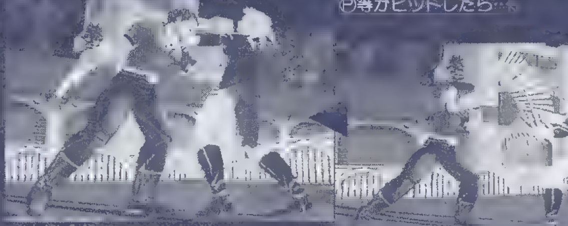

投げ[illegible]
手刀キャンセルから

[illegible]うそうない。しかしいくら立ち[illegible]で止められるといっても、危険なことには変わりないのでガードで安定する相手も多いはずだ。

そういった相手には手刀のモーションを見せてからアタックキャンセルをかけて、[illegible]投げ[illegible]やすい。もちろんコマンド[illegible]

●カウンター[illegible]〜投げ

[illegible]もしくは[illegible]段めがカウンターでヒットした場合はすかさずコマンド投げを狙おう。カウンターで打撃技がヒットすると相手の硬化時間が長くなるため、投げが決まりやすくなる。[illegible]などのスキの[illegible]さい技ならば効果できめん[illegible]このテクニックは全キャラ共通のものだが、ジョーの[illegible]はダブルパリゲーション[illegible]がカウンター[illegible]


[illegible]等がヒットしたら…
すかさずコマンド投げを狙う。

[illegible]が可能だ。

●相手の起きあがり蹴りガード後〜投げ

相手の起きあがり蹴りをガードしたならば、ダッシュからのコマンド投げを狙うことがラスプロの王道。相手側がこれをかわすには、潜り込みをする以外に手だてがないからだ。しかし投げを狙ったところで[illegible]んまと潜り込みをされてしまうと逆に反撃を受けてしまう。

そこで投げを狙う前にワンテイク置きたいところだが、ジョーならばガード硬直が解けた直後にミッドナイトバスターを入力して、モーションが見えてからアタックキャンセルをかけ、そしてそのほかの行動に移るとワリといい感じに攻めることができるぞ。

以上がジョーの対戦のポイントだが、[illegible]を覚えたならば、後のテクニックは補助的なものに過ぎない。自分の感性を信じて勝ち残ろう。

追い打ちコンボ特集
対戦攻略

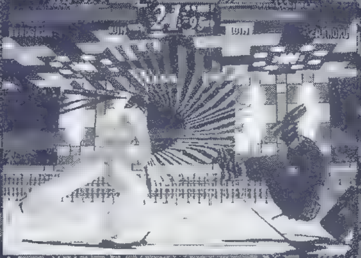
クロサワ

今回はクロサワのコンボで使う「バウンドを拾える技」を特集。意外な技でコンボを作ってみよう!!

解説：N.O

これで拾うッス

[illegible]





●KUROSAWAスラント [illegible]





早めに［illegible］ようにすると［illegible］やすい。





[illegible]れよう。[illegible]ずこちら側に[illegible]くるようなら㊍が入るのも覚えておこう。

●焼き

■頭で[illegible]たコンボでも使っている技だが、このコンボ以外に用いても残念ながらあまり面白いものは作れない。主な使い方としては、ぶんまわしで[illegible]ウンドを拾ったあとに拾い直すのに用いる。

●走り[illegible]キック

[illegible]そ、今回のメインテ[illegible]。[illegible]つはぶったたき[illegible]が入る状況なら、この走り[illegible][illegible]も[illegible]る[illegible]た[illegible]なったた[illegible]よう[illegible]予[illegible]ントを入[illegible]レバーは入れたままなんていうインチキは効かないので、純粋にプレイヤーの技量を要求される。

この技で拾うときは、根性入れかKUROSAWAスラントでダウンを奪ったあとが狙い目。ここでは、根性入れのあとを例にとって説明しよう。

[illegible]コマンドを入力。すると根性入れが終わった瞬間クロサワがクイックフォワードするので、これを確認したらすぐ走り[illegible]キックを出そう。タイミングが合えば、落ちてくる相手をゴスッと拾いあげるだろう。

また、このとき相手の頭がこちら側なら、ダウン攻撃の↘㊍が入るぞ。

この辺はかなり難しいが、決まればこれだけで相手の体力を半分近く奪うことができる。ぜひ練習してタイミングを会得してほしい。

●矢武鬼威蹴り

↘㊍の下段攻撃である矢武鬼威蹴りも、実は相手のバウンドを拾える。別にこれができたからって、とんでもない威力のコンボができるわけでもないのだが…なぜかこれが非常に絵になるのである。とてもいい感じなので、自己主張の意味も込めてぜひ。



締めはお遊び技。こんなのでも拾えるんだよ、くらいにでも覚えておけばよし。でも、なんかクロサワらしいよねえ、こういうの。

草波王朝没落か⁉

リサ

強いと言われ続けてきたリサ…。
が、やはり時代の流れには…。
担当：ワイルダーKEI

ダブルローの時代は終わったのか⁉

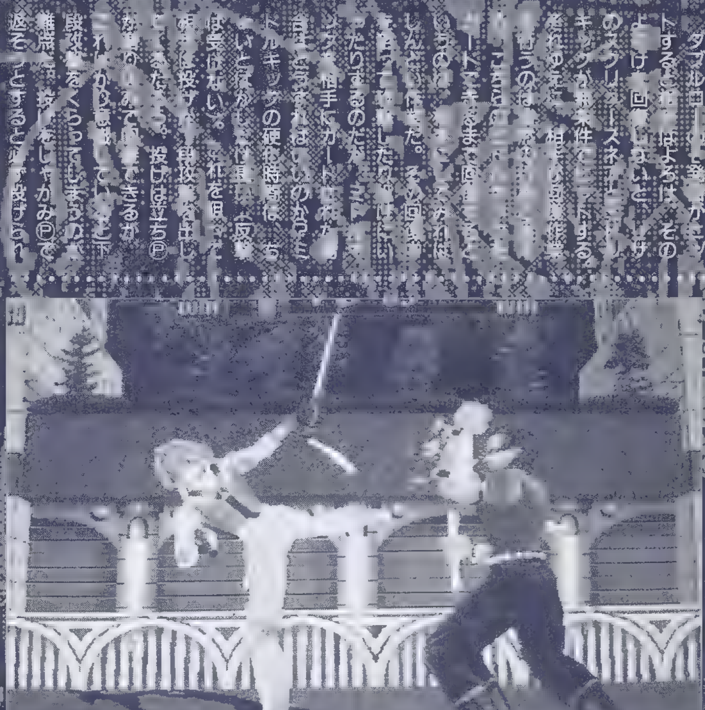




2発目は当たるがよろけを回復される

Ⓟ Ⓚで仕切り直す

これは、近距離戦が苦手な人がやってみるといい。相手と近づいたときにⓅⓀを……


ガードさせれば間合いが開く。ディレイをかけて……



それから、スラントバックビートという技が出てきたが、離れた間合いから近づくには……

最適な技だ。そこからディレイをかけて、ダブルバックビートにするかスラントバックビートのどちらかを出そう。上段・上段と出すか、上段・下段といくか…別に2択でも何でもない攻撃なのだが、2発目の上段攻撃をディレイをかけて出すと、意外とくらってくれたりする。

Ⓟボタンは押し過ぎるな

相手の攻撃を止めるときやこちらから攻撃するにしても、結構Ⓟボタンを多く押し過ぎる傾向がある。リサの場合、あまり多く押し過ぎてしまうとなかなか止まらない。なるべくⓅⓅⒼと押すようにして、Ⓟ1発から投げを行えるようにしておこう。

簡略化フローチャート

- ダブルロー（2発目Aキャンセル） → ミドルキック
- ダブルロー（2発目Aキャンセル） → 少し前ダッシュして投げ
- ミドルキック → Aキャンセル → アッパースワンキック
- ミドルキック → Aキャンセル → 少し前ダッシュして投げ
- ミドルキック → Aキャンセル → ダブルロー



テクニックで勝利を掴め！ トミー

一発さえ決められなければ、身体の大きい財目なんてへっちゃらさ！

S 対戦

担当：キャサ夫

財目との相性を検証

やや身体が小さめのトミー [illegible] は動き、技 [illegible] 武器を [illegible] 技を繰り出す [illegible] 財目は [illegible] 逆に [illegible] トミーにとって [illegible]



強い技、弱い技を覚えよう

[illegible] トミーの [illegible] 技は、相手 [illegible] によって [illegible] 連山 [illegible] かんでいる [illegible] 相手に出した場合、中段 [illegible] 連山 [illegible] は1発目 [illegible] に当たらないように [illegible] なっている。だが、当たり判 [illegible] のあり [illegible] クロサワ相手に [illegible] 技を出すと、見 [illegible] るので [illegible]

[illegible] 当たら [illegible] 存在す [illegible] 下段 [illegible] 手 [illegible] これ [illegible] くしかない。[illegible] とりあえず [illegible] 財目 [illegible] ます。







●山 [illegible] 棍をガード [illegible] せて [illegible] しか [illegible] れば投げスカりモ [illegible] 出る。ここが狙い目だ！

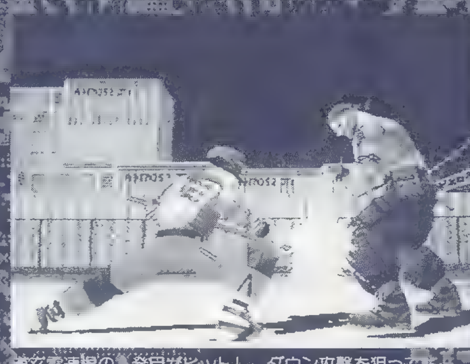
●連山 [illegible] Ⓟ Ⓟ Ⓟ
財目相手 [illegible] 中段判定 [illegible] ない。多 [illegible] よい点 [illegible] 比較的早い [illegible] ガードしたとき [illegible]

[illegible] を決めていこう。
財目相手には、2発目にⒼキャンセルを入れて、再び連山壊棍や連棍転蹴といった有効な打撃技を出すといいぞ。

●道玄雷連棍 [illegible] Ⓟ Ⓟ
下段攻撃を2回出す連携攻撃。キャラクターによっては当たりづらいが、財目の場合は気にしなくてOK。

[illegible] 攻撃は [illegible] れて [illegible] てしまう。[illegible] もし2発目がヒットしたら [illegible] ンをここでも [illegible] 攻 [illegible]

●支相 [illegible] 牙蹴 [illegible] Ⓚ＋Ⓖ
攻撃発生はかなり遅いが、使い方によっては信頼性の高い [illegible] 段攻撃になる。財目相手に使う場合は、ガードされたら投げられるのを覚悟しなくてはいけない。ヒットした場合は、道玄雷連棍と同じようにダウン攻撃が決まりづらく、実にダメージを与えない。
支 [illegible] 途中でⒼキャンセル [illegible] はたフェイント技 [illegible] めた [illegible]



道玄雷連棍の1発目がヒットし、ダウン攻撃を狙っても…



財目の身体が大きいせいか、ダウン攻撃が届かない。

支相 [illegible] 牙蹴は、キャンセルをかけてから2択攻めをするのがお薦め。なお、見てない人には無意味と化す。



[illegible] あ [illegible] 多用する技をピックアップして説明したが、財目が相手の場合、判定が大きいためにこちらの技が当たらないということは、まず考えられない。

だから、対戦をするにあたって強くいえる点は、ただ一つ「休まずに手を出し続けろ」だ。

今回は、「相手が何をしてきたらこれだ」といった具体的な部分を説明しきれなかったが、この続きは次回でしっかりとフォローしていくぞ。

キミならやれる！オレでもできる！
今だから満点攻略決戦!!

読んで技を置け 財目

相手のクセを読んでうまく割り込まないと死ぬぞ。

究極V

担当：MVP



デカイ身体が命とり



[illegible]

割り込みどころを見極めよう

[illegible]





黒山猿撃を見切れ!!



……くらし喰われる。少々分が悪しかんばるしかない。

●支棍蛇牙蹴 [illegible]



支棍蛇牙蹴を見切れ!!

い。

ここでの見切り方はフェイントで使っているのか使っていないのかということ。まずはこの技のモーションが見えたら下ガードをする。この後トミーの足が少しでも引っ込んだモーションがでたのなら、すぐにレバーをニュートラルにして㋬＋㋝投げをするとよい。

支棍蛇牙蹴はガードしてしまえば投げ（ダッシュして）が入るので、実際に出してくるよりもフェイントで使ってくるほうが多いと思われる。

とにかくモーションを [illegible] はまってしまう [illegible] よう。

なおこの対処の仕方は、[illegible] で支棍蛇牙蹴がきた場合くらってしまう。



フェイントから投げにくる場合はとっさに㋬＋㋝で投げを置こう。

ワンパン投げに注意

トミーの技をガードした後に、「さぁ反撃だ」と思いつつ出した技が㋬で潰されてそのまま投げを決められてしまう、というのは非常にありがちな [illegible]。トミーも財目と [illegible] に幅はそれほどない [illegible] ワンパン投げを多用してくるキャラである。従って反撃できるポイントで少し遅れてしまうと、このワンパンをくらってしまう。確実に反撃できるところ（硬化を狙う）、迷わずに読みで反撃するところ、反撃できないところ、この見切りをとっさに判断し、そこでもしワンパン投げをくらったらそこは読み負けたと思ってあきらめよう。

要するに相手をよく見て反撃に移ることで、自分のダメージをより抑えようというのが重要だということだ。

今回は防御側にまわってしまったが、次回は攻めに転ずる予定だ。



強敵だ！ ヨーコ

強力な連携で攻めてくるナギは割り込める所を覚えていないとかなり苦しいぞ!

S対戦

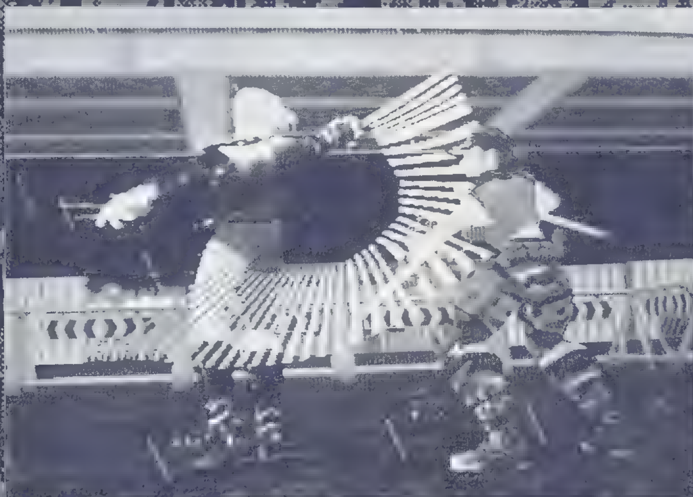
担当：SHO

ナギ戦について

[illegible]

連携を止めろ!

[illegible]



[illegible]







[illegible]ので、ガード[illegible]様子を見るか、前転をしてみるのがいい。

ここは無理して割り込むよりも、落ち着いて相手を見ることが大事。

●ミドルスラスト

ヨーコにとって一番キツイ攻撃連携が、このミドルスラスト（[illegible]）を使った連携だ。

基本的には[illegible]からの立ち[illegible]、ライジン[illegible]クレッセ[illegible]

[illegible]ヨーコは立ち[illegible]で割り込むのが基本なので、この連携で攻められるとかなりキツイ。ヨーコ側としては、どうしても止めていくときは、リスクの伴う下Ⓟで止めていくか、素直に前転するしかない。

この攻めに対しては、割り[illegible]

まとめ…

[illegible]



絶対に割り込むことはできないので注意!



ここで割り込もうとしても、

[illegible]れると後手後手になり、ガンガン押されてしまうので、積極的に攻めていくようにするのがいい。

ディフェンスに関しては無理に割り込もうとはせずに、ガードや前転を多めにつかっていくのが結果的には効果的だろう。



ポイントを覚えよう ナギ

意外に止められるヨーコの連携。ただし少しでも遅れてはダメだ。

究極V

担当：がっちん

開幕の行動

[illegible]



[illegible]

表1 [illegible]の相性

ヨーコ ナギ	Ⓟ	スクラッチハンマー	ロースピンキック
Ⓟ	○	×	×
ミドルフックキック	×	○	○
ロースピンキック	×	×	○
ミドルスラッシュ	×	○	○

※表の記号が○ならナギの[illegible]、×ならヨーコの[illegible]



連携の切れ目を狙おう

ヨーコの[illegible]な攻[illegible]と[illegible]ⓅⓅ[illegible]から[illegible]連携にな[illegible]つまり、パン[illegible]ガ[illegible]投げや中段攻[illegible]メインとなる。
これも[illegible]表的な技[illegible]た場合と[illegible]技との相性を表[illegible]とめ[illegible]みたが[illegible]
まず[illegible]の代表的な技とは[illegible]バーティカルハンマー[illegible]Ⓟ[illegible]スクラッチ[illegible]ニーアサルト[illegible]

[illegible]ハンマーが加わる。
[illegible]表を見[illegible]

表2 ⓅⓅⓀⒼのあとヨーコの行動に対するナギの技の相性

ヨーコ ナギ	↓Ⓟ	バーティカルハンマー	スクラッチハンマー	ニーアサルト	ダブルハンマー	投げ
Ⓟ	×	○	×	×	○	×
ミドルフックキック	○	○	○	○	○	×
ミドルスラッシュ	×	○	○	○	○	×

※[illegible]



[illegible]か投げ[illegible]きた場合は理論上[illegible]は出[illegible]られない。これは[illegible]かなり[illegible]ほんのチョ[illegible]トの間だけ投げられてしまう瞬間があるからである。
ただし、実戦レベルになるとこの現象はあまり遭遇しないので、ヨーコの投げを防ぐのは「何か技を出せばOK」と考えてもそれほど差し支えはない。
[illegible]どうしても投げを[illegible]に抜け出したいのなら、[illegible]り込みか投げ返しの行動がベ[illegible]となる。

キャンセルしない場合もある

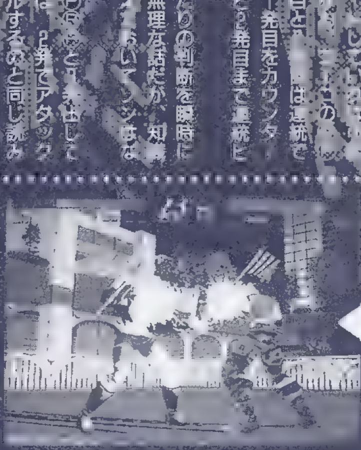
ここまでの[illegible]でもヨーコがⓅⓅⓀⒼとアタックキャンセルをしてきた場合である。相手側も同じタイミングで割り込まれているのであれば、そのままⓅⓅⓀやⓅⓅⓅと出してくる場合もあるだろう。
これを完全に防ぐことは不[illegible]に近いが、いちおう対応[illegible]
[illegible]ただ[illegible]条件が付き[illegible]
[illegible]Ⓚ[illegible]一発目と[illegible]は連続で[illegible]

細かいところもしっかりと

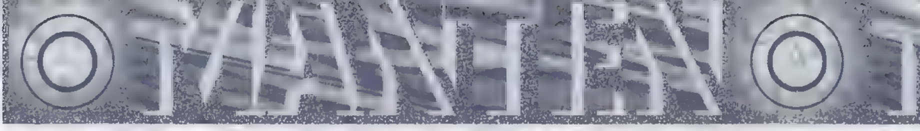
ということで、ヨーコの連携と言えども簡単に止まりそうだが、実際は素早い反応と読みが必要なため、そう簡単に事が運ばない場合もある。
ただ、スクラッチサイトのⓅとⓀの間は、ナギのパンチなら割り込めるとかの情報をしっかりと押さえていれば有利な試合展開に持ち込めるだろう。
ほかに、スクラッチサイド、バーティカルハンマー、ニーアサルトをガードしたときはしっかりと投げを入れておきたい。



[illegible]ハンマーをガード[illegible]



仲良く相打ちになる。迷いなくでないと間に合わないぞ。



飛ぶ鳥落とせず

ゼルキン対戦攻略

プラズマコンボ強いから地上で戦ってもいいんだけどぉー空とべるしぃー。

担当:借金



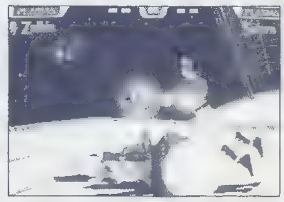


つ、強えプラズマコンボ

ゼルキンのプラズマコンボの割り込めない部分はそのほとんどがガードされても隙がない。またガードされると攻めのターンが移ってしまうシステムの中でも比較的生き残れるガード以外の選択肢があるためゼルキンのプラズマコンボははっきりいって強い。

まずはこのゲーム中最も技の発生が速いと言われているAからの連携。AAは上段だがその速さと隙の無さからいくらでも打てる技。自分の攻めのときと返し技のとき両方に使える攻守一体の技。完璧のタイミングで移動されるとすかされてしまうが、見て移動するのは不可能、相手は読みで移動しなければならない。だからゼルキンが動いてもいないのに移動してくれたときは移動に合わせてAAを決めればいい。単純な技でありながら使い勝手はいい。

そして2択ではないが「しゃがみガードをしなければ」と相手に強烈なインパクトを与える技がスライディングブレード。これもまた技の発生が速く、相手の上段技や出の遅い中段技を潜りながら攻撃できる。


追い打ちも合わせるとかなりいいダメージに。

しかもヒット時は相手の裏側へ抜けないかぎりもう一度追い打ちが確定、そしてダメージが割と高いので相手は警戒せざるを得ない。

ガードされたときはしゃがみ投げが安定して返し技になるので多用はできないが、逆にガードさえすればおいしいということが相手を「ガードせな」とさらに思わせてしまうのだ。そこでかける2択がしゃがみ投げだ。ゼルキンは出の速い技が多いため警戒しきった相手をしゃがみ投げにいくことはそれほどリスクもないぞ。

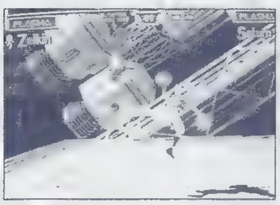
相手の技への割り込みもAスタートが圧倒的に使えると書いてきた。Aがヒットしたときは AAまで連続、AAKBAまで隙がないルートなのでAAK、AAKB止めがこれまた強力。相手が反撃しようとしてもその次まで出していれば潰すことができ、そしてGを押せばやめられるのでヒットしたらそこでやめて再度Aから攻めたりスライディングブレードを使って攻めまくることができるぞ。ただし隙がない、または出が速いとは言え攻撃はどれも直線的、移動やプラズマリバースは十分に警戒しなければならない。プラズマコンボをやめたときや攻撃を止めたところなどに相手がプラズマリバースを読み間違えて置いてしまった場合は絶好のチャンス。プラズマリバースは技の終わりに硬直があるので密着ならその場で、距離があるときはダッシュから後ろ振り向かせ攻撃を当てよう。後ろを向かせたらダッシュからの背後投げが確定なので一気に大ダメージを与えられるぞ。


後ろを向かせたらダッシュしてニュートラルで投げを入力。

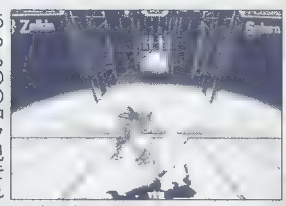
空中を制す

ゼルキンは地上戦もかなり有利にこなすことができるが、空中を使うとさらに試合が面白くなる。空中戦を始めるポイントの一つは相手の起き上がり時。相手の起き上がるタイミングに合わせて密着から垂直スーパージャンプ。起き上がり攻撃を出していたらそこからエアジャベリンが確定。

もしそのまま起き上がってもスカイデストラクションと2択をかけるか、そのほかにもくだりジャンプAや急降下というように空中からとれる手段はたくさんある。くだりジャンプAがヒットしたときは相手の浮きの高さによってスカイスナイプやAAが追い打ちで入る。


エアジャベリン確定。倒した後はもう1回行く?

急降下は着地に一応硬直があるものの中々見きれるスピードではない。隙に技をくらった場合は相手を褒めるべき。それくらい着地が速いのだ。だから急降下の後はAAでせめたり再度ハイジャンプしたり主導権を譲らずに攻めることもできるし、また慌てて攻撃してくる相手の技を移動でよけての攻撃もいい手段。空中を使えば相手を手玉に取ることもできるのだ。


くだりジャンプAがヒットしたらスカイスナイプなど追い打ちだ。

そして空中に飛び立つのは何も相手の起き上がり時だけではない。別にいつだっていいのだ。好きなときに何となく飛んでもそれだけで相手は神経をすり減らすことになる。

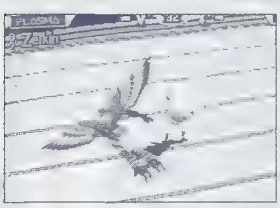
空中に飛んだ後に使う技は今紹介した技のほかにもある。エアジャベリンとスカイデストラクションは攻撃判定の出る前の回転中はGボタンで技をキャンセルしてやめることもできる。相手があまりに警戒している場合はGでやめるのも1つの手段だ。

ゼルキンが空中に飛んだ瞬間前ダッシュでゼルキンをくぐろうとする人も多いが、そういう場合は急降下で目の前に立ちふさがるか、もしくは一度空中浮遊で止まりそこから空中横移動を使って無理やり軸を正面に戻してやろう。そうすればハイジャンプの高さなら2択にもいけるし、くだりジャンプAも使える。

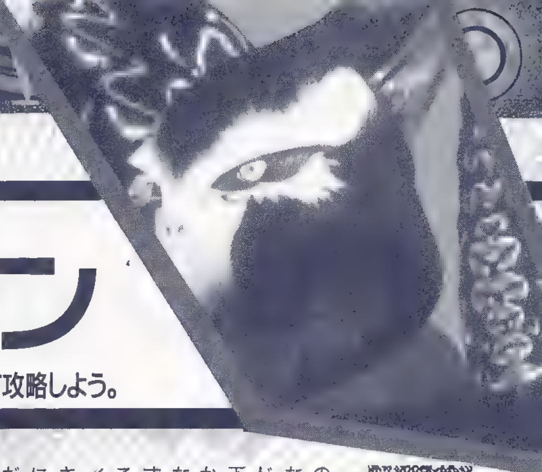
ほかにも2段ジャンプを生かして相手追い越しジャンプ↓戻りジャンプエアジャベリンorくだりジャンプAなどバリエーションはほんとに多い。空中戦は色々組み立てるのも楽しいのでおすすめだ。

おまけ

プラズマストライクとプラズマリバース（リベンジ）についてちょっと得する（正確には得してる）ネタを1つ紹介しておこう。ストライクとリベンジはほかのキャラのがほとんど減りが同じなのに対して、ゼルキンのそれはどういうわけかダメージが大きいのだ。ほかのキャラではプラズマリバースだけだとラウンドを取るのに4回はかかるがゼルキンは3回で倒すことができるのだ。同じシステムで同じリスクでありながらダメージが大きいのは単純に得してるわけだから素直に喜んでしまおう。ゼルキン万歳。


なぜか一番減る。ラッキィだね。





焼き鳥にしちまおう
VSゼルキン

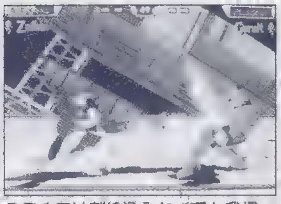
割り込みづらいプラズマコンボも１つずつじっくり見て攻略しよう。

地上で止める

ゼルキンには、Aという技の発生が非常に速くやっかいな技とスライディングブレードというこれまた発生の速い下段技がある。Aをいきなりかわすのは不可能だが上段技なのでゼルキンにはとりあえずしゃがみガード主体で戦うことになる。ここにスライディングブレードが跳び込んできたときは下段投げが返し技になるので確実に決めよう。

だがゼルキンもそんなことは百も承知、しゃがみガードだけでは最悪の場合下段投げもくらってしまう。Aがあるためなかなか上段技が出せないが縦に斬る技なら一応スライディングブレードを潰せるのでリスクはあるが使っていかなければならない。

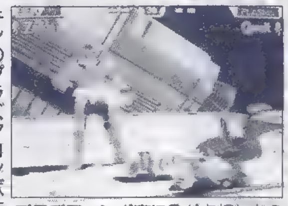
AをガードしたあとはAAKルートの下段攻めが7割方くるのでKまではしゃがみガードするしかない。



ここまでは割り込みたくても我慢。

割り込むとすればKの後、中段のAなら余裕で割り込めるので発生の速い技で潰す。Bの下段は割り込めないがモーションが見えたかあるいはプラズマコンボ表にBが点灯したら移動かプラズマリバースを決めよう。

ほかのルートでもほとんどが3段目まで反撃できないのでガードが先行するが、ゼルキンのプラズマコンボは直線の攻めがほとんどなので移動がかなり使える。ちょうどプラズマコンボをやめたときに移動してしまうと隙だらけだが、プラズマコンボの後半は出が遅いものばかり、相手の次の行動が見えてから移動しよう。これで攻めのターンは移る。それでもゼルキンにはAという最強の返し技があるので、中途半端な攻めではまたすぐターンを移されてしまう。自分のターンにいかにダメージを与えられるかがゼルキン戦のカギになる。



プラズマコンボ表にBが点灯したら移動かプラズマリバース。

Kの後をもう少し詳しく説明すると、Aが割り込めるためBがくる率がほとんどであるが、ここはプラズマコンボをやめて攻め直すポイントでもある。だからしゃがみガードをしながらも攻め直されないためにゼルキンの動きは良く見て、ときには攻め直したAをプラズマリバースで取るような博打もやってみるといいだろう。

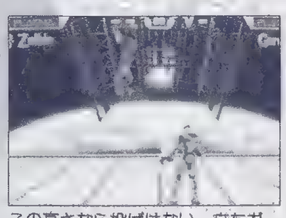


しくじるとまた痛い目に…捕まえたら逃がすな。

飛ぶ鳥はどうすんの？

エアジャベリンもスカイデストラクションもガードさえできれば反撃は余裕。でもなかなかそのガードが難しい。ゼルキンが飛んだとき、スーパージャンプの高さ（通常ジャンプより高い打点）がないとスカイデストラクションは打てない。とりあえず低いジャンプのときは立ちガードが安定。

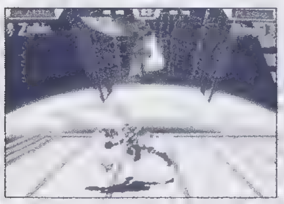
こちらもジャンプ攻撃で迎撃できるがそのときに2段ジャンプされたら残るのは硬直だけなので多用は控えること。



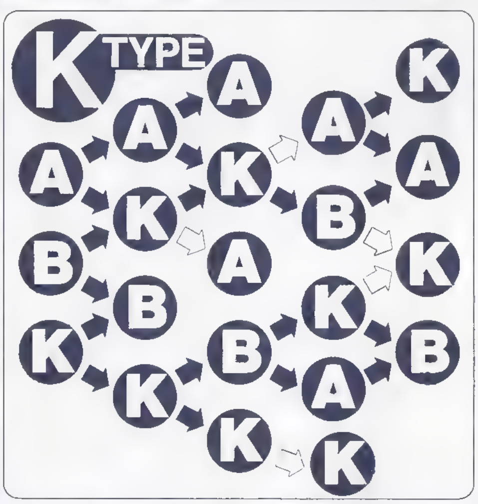
この高さなら投げはない。立ちガードで安定。

ゼルキンが回転し始めたらそこからとれる行動はエアジャベリンとスカイデストラクション、またはやめて着地の3つしかない。ゼルキンを追い越せそうな距離のときは下をくぐってしまおう。

空中に浮遊したときは空中横移動もできるのでダッシュしても正面に回られてしまうので通常の高さなら立ちガード、そうでない場合は回転するまでは待ち、回転したらきつい2択が待っているがガードさえできればどちらも隙だらけ、ガードした後は最大ダメージでボコボコにしよう。



近いときはくぐるのが最良の策。後ろから攻撃だ。

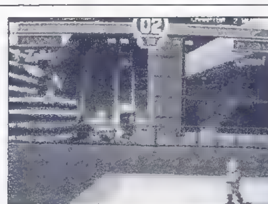


※白矢印部分は割り込み可能

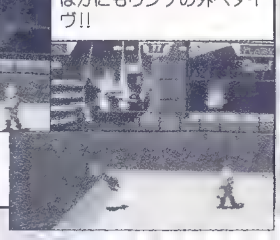
VSズルキンはどうするの!?

ズルキンというのは体力勝ちした瞬間に逃げモードに入り、空を飛び回り安全に着地できる場所へ急降下、そしてまた空へ飛び立っていく鳥さんのこと。

う一んどうすればいいんだろうねぇー。ただ着地するだけなら着地を追っていけばいいんだけど。そういう人は捕まりそうになったときだけ攻撃してくるのでしょうなー。はっきり言って逃げるのがうまい鳥を捕まえるのは難しいです。とりあえず自分の後ろにくぐられないようにして端まで追い込んでみる努力をしてみよう。中途半端に逃げてるだけなら追い込めるので、次にジャンプした瞬間自分もジャンプ斬りで一気にリングアウトを狙ってみよう。でも逃げ慣れている人は本当にうまく逃げるのでなかなか捕まえられない。そんなときはやさしく声をかけてみよう。「コラ!!逃げてんじゃねーぞ」。または「おめぇーを焼き鳥にすんぞ!!」。対戦はお互いの道徳にまかせて行うもの、ときにはプレイスタイルが合わないこともあると思うができるだけ仲良くやろうよ。



ほかにもリングの外へダイヴ!!



エアジャベリンで戻ってくるなんて奴までいたりする。





A に始まりAに終わる!?

ゲレルト対戦攻略

ファイナルは途中で止めて落ちてくる相手を攻撃しよう。

担当：珈琲　ふりーく

A攻撃の突きが非常に強いゲレルト。中段攻撃はとぼしいが、おかまいなしに固めていくことができる。相手にも対応策はあるが、こちらが常に先手をとれる点は大きい。バリバリ攻めて、相手にマゾヒスティックな快感をたっぷりと味わってもらおう。

まずはゲレルトのA攻撃の3本柱、サザンアロー、しゃがみA、ファイナル（AABAA）からチェックだ。

攻守一体 サザンアロー

踏み込み距離が尋常ではないサザンアロー。相手の攻撃が全く届かない遠間から攻撃することができる。バックダッシュで相手の攻撃をすかしたり、相手の前ダッシュを誘ったりしてからサザンアローを使えば、面白いように相手はくらってくれる。

サザンアローは攻撃判定の発生が早く、ダメージも大きく、硬直も小さいので相手の技の隙に入れる技としても重宝する。しゃがみAやファイナル狙いを入れても良いが、できるだけ大きなダメージを確実に入れておきたい時にはサザンアローを出しておこう。

使い方の注意点としては連打部分をどうするかだが、連打を全くしないと硬直が大きくて反撃されてしまう。しかし連打し続けると途中で連続にならないので、プラズマリバースで返されてしまう可能性がある。やはり連続の部分だけを連打するのがBESTだろう。その後は相手が少しだけ先に続けるので手番は移るが、反撃されるわけではないのでよしとする。とはいえプラズマリバースを入れてくる人は少ないし、難しいので爽快感を重視して連打しきるのも悪くない。相手を場外に突き落とせる時などは連打しきるしかない状況であろう。

サザンアローからは、Bで下段、Kで中段攻撃を出せるので2択をせまれるが、どちらもガードされると反撃をうけてしまう。ダメージ的に分が悪いので、勝ちにいくなら出さないほうが良いだろう。結果オーライという考え方もなくはないが。



サザンアローが戦いの主力になる。連打技は出すべきだが、出たらすぐ連打をやめよう。

接近戦の要 しゃがみA

出が早く、リーチが長く、立ちガードされず、硬直が短いという超高性能技。ダメージも大きいので非常に頼りになる。しゃがみAの間合い内ならとりあえずコレ、と考えておいても良い。しゃがみAをガードさせたら、さらにしゃがみAをだすか、フライングマタドール（1段目がしゃがみガード不可）かの2択をせまれる。プラズマリバースを狙ってくる相手でなければ、しゃがみAを連打してもよいし、2択のどちらもダメージが大きくリスクは少ないので、有利に戦いを進めることができるのだ。プラズマリバースを読めれば、フライングマタドールやプラズマストライクを入れてやろう。

フライングマタドールがガードされた場合は昇り蹴り（↑K）を出すと、相手はよくくらってくれる。立ちガードしてくるようなら、投げやしゃがみAを使えばよい。

対戦の華 ファイナル

上級者同士の戦いでは使用頻度は減ってしまうが、やはり使っていきたいファイナル。ファイナルへは、AABAAかAAAKAを使うことになるが、この中でも特におすすめはAABAAだ。3発目のBをガードorヒットさせることができれば、ほぼファイナルまで出すことができる。

AABAAを使うとして、どこで変化を使うかだが、AAまで出した時点で、ヒットしていようがガードされていようが、AABAAかAAAKAまでは出すものだと思って迷わず出していこう。もちろん相手に軸をずらされたりしてすかった時は入力をやめて、ガードボタンを押しつつゲレルトが止まるのを待とう。

AABAAまで出したら待望のファイナルである。A連打で下段の攻撃により相手をはね上げ、宙で下から突きまくるわけだが、実はここまで出さないほうがずっと良いのだ。

下段の攻撃で相手をはね上げるまでは良いのだが、そこから連打をやめて下から突かず、落ちてきた相手をAAAで横から突くのだ。ダウンしかかっている相手にAAAがすべて入り、下から突くより大きなダメージを与えられるぞ。AAA以外では昇り斬りか大ダウン攻撃が有効だ。昇り斬りは難易度が高めだがAAよりダメージが大きく、大ダウン攻撃は相手の起き上がりが遅い時に入れれる。

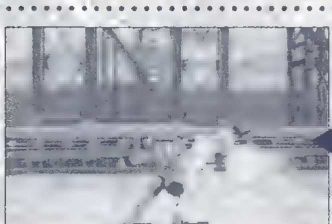
相手を下から突かないほうが良い理由はダメージだけではない。はね上げる下段攻撃はガードされても反撃をまず受けないが、連打して下から突くモーションまで出してしまうと隙だらけになってしまう。安全面からみても途中で止めたほうがよいのである。



ファイナルで相手をはね上げたら、



連打をやめてファイナルを続けず、



落ちてくる相手に、AAAを入れよう。

ファイナルは下段攻撃なのでしゃがまれるとガードされてしまう。まず反撃は受けないと言っても、リスクを背負ってAABAAをガードorヒットさせたわけだから、安定してガードされてしまっては面白くない。

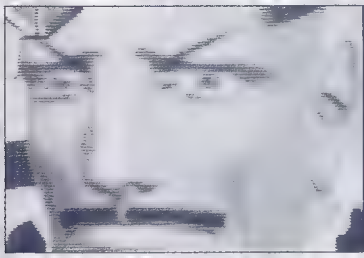
そこでファイナルをガードしてくる相手にはAABAA後Aを連打せず、Kを押そう。するとフライングマタドールが出る。しゃがみガード不可技なのでファイナルと2択にすることができるのだ。フライングマタドールをガードされた時は、前項で書いたように昇り蹴りを出していくと良い。もちろんガードしてくる相手には投げかしゃがみAだ。

B斬りはこれ BB

ゲレルトは上に挙げた3つのA斬りをメイン攻撃として多用することになるが、すべてがA斬りスタートのため、相手に読まれやすいという弱点を持つ。A斬りはラインをずらされると簡単によけられてしまうので、どうしてもB攻撃を使っていかなくてはならない。Bスタートのプラズマコンボといえば BABKあたりが派手だが、イマイチ決定力に欠けるし、あまり広角度には対応できない。となるとやはりBBに頼らざるを得なくなってくる。

BBは反撃を受けにくく広角度に攻撃判定を出すので、軸をずらして逃げまわる相手に使っていきたい。

キミならやれる！オレでもできる！
今だから満点攻略決戦!!



A攻撃のタイミングを読め!

VSゲレルト

BBさえ封じてしまえば、A攻撃しかこないぞ!!

A攻撃の突きが非常に強いゲレルト。裏を返せばA攻撃の対策さえしっかりすれば、ゲレルトに対してもそれなりに戦えるということだ。システム的なA攻撃対策になってしまう部分もあるが、A攻撃を代表するキャラとしてのゲレルトということで、避けては通れないだろう。

A攻撃をプラズマリベンジで返す

ゲレルトの攻撃の3本柱、サザンアロー、しゃがみA、AABAAはどれもAスタートである。ゲレルトが攻撃してくるタイミングさえ読めれば、➡A+Gのプラズマリベンジで大ダメージを与えることができる。タイミングを読み間違えてくらったとしても一番痛いダメージでサザンアローなので狙ってみる価値は高い。こちらのプラズマリベンジを読まれているとプラズマストライクを入れられてしまう危険はあるが、プラズマストライクは1回しか使えないので、うまく読みをはずしてやろう。



ゲレルトのA攻撃のタイミングを読んでプラズマリバースでカキーン！

A攻撃を特殊移動でかわす

しゃがみAを特殊移動（➡G or ⬅G）でかわしてもあまりメリットはないが、サザンアローやAABAAならば特殊移動から攻撃を加えることができる。こちらが特殊移動ばかりしていると、ゲレルトはBBを使ってくる。BBはそこから攻めが続かないし、あまり痛くないので2、3発くらってもいいから、特殊移動しまくろう。ゲレルトがBBばかり出してくるようになったら特殊移動から➡B+Gのプラズマリベンジを出してやれば良い。BBの2発目のBがプラズマリベンジに直撃してゲレルトに大ダメージを与えることができるぞ。

この特殊移動からの➡B+Gを使われると、ゲレルトはBBを使わなくなる。ゲレルト使いはA攻撃の攻めが大好きで突きまくりたいのに、相手が特殊移動をしてくるので嫌々BBを使っているのだ。そのBBで大ダメージを受けたりしたら、BBを出すのが馬鹿らしくなるだろう。ゲレルト使いの心理状態をここまで追いつめておかなくては、ゲレルトに勝つのは難しい。



特殊移動で逃げまくって、BBをプラズマリバースに！これぱっかだが重要。

B攻撃を使うことをあきらめたゲレルトは結局A攻撃を使ってくるが、ここからがゲレルト使いの真の姿である。これまでは爽快感を最優先にA攻撃で暴れていて、その延長でのBBだったわけだが、勝ちにきたゲレルトはA攻撃のタイミングをずらすことによりA攻撃の対策とするわけだ。タイミングをずらされたプラズマリバースは、ただの硬直であり、ゲレルトはその硬直に攻撃するだけでよい。こうなるとこちらも慎重にいかなくてはならない。このレベルで対戦をしてくる相手に敬意を払いつつ、うまく自分のパターンに持っていこう。

ゲレルトの怖さは連携ではなく単発の強さによるところが多いので、上記の単発のA対策が重要となる。とはいえゲレルトにも連携攻撃は存在し、その攻撃能力も無視できない。ここでは、ゲレルトの連携攻撃への対応法をあげておこう。

●AABAA

ゲレルトがファイナルを狙う時に使うプラズマコンボである。AABAまでガードしてしまうと分の悪い2択（ファイナルかフライングマタドール）にもちこまれてしまうのでそれまでになんとかしたい。AABまでは割り込むのは難しいのでガードするとして、次のAがポイントとなる。このAは中段攻撃だが攻撃判定の発生が遅いので割り込むことができる。マイキャラの出が早くて上のほうに判定の出る技から連続技でも入れてやろう。



AABAAは4発目のAのこの技をなんとかしよう。

●AAAKA

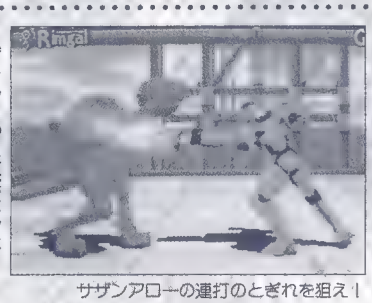
AABAAと並んでゲレルトのファイナル狙いプラズマコンボである。AAAKAをAABAAと同じように4発目で反撃するとKをくらってしまう。AAAKAの反撃ポイントは5発目のAの前だ。Kをしゃがみガードしてから割り込むのがBESTである。AAからBがくればその後反撃して、AAからAがきたらその次のKをガードしてから反撃しよう。AAAKKもあるが、最後のKはすぐでるので見てればすぐわかるし、当たらないことも多い。AAAという変化も結局4発目をガードしているのでそこから反撃すればよい。



AAAKAはKまでがまんだ。

●サザンアロー

サザンアローは反撃できない技だが、➡A+Gのプラズマリバースなら割り込むことができる。そのポイントはサザンアローの連打中のとぎれだ。実はゲレルトが連打を途中でやめれば、とぎれた時に連打技を止めることができるのだが、一般的に連打しきる傾向にあるのでそこにつけこんでいきたい。



サザンアローの連打のとぎれを狙え！

ゲレルトのA攻撃はやはり強い。上級のゲレルト使いに勝つのは困難を極めるが、結局ポイントはA攻撃がくるタイミングである。プラズマリバースのダメージは大きいので読みが冴えれば連勝を止めることはできるはずだ。

強キャラをくらう楽しみを存分に味わおう。



※白矢印部分は割り込み可能

プラズマパワーを思い知れ!
対戦攻略ビルシュタイン

プラズマ兵器の発明者であるビュシュタイン。彼の力は如何ほどなのか?
担当：KAL



相手との距離で使う技を変える

突進系の技や回り込み系の技、蹴り技など多種多様な技をもつビルシュタインだが、適当に出していたのでは効果半減。「スキが大きいほど威力はデカイ」技ばかりなので、確実に当てていくことを考えよう。

そこでまず、表を見て頂きたい。表①は距離内における有効な通常技を示したもので、一緒に各技の特徴を示してある。表②は同じように有効的な必殺技を集めたものだ。

とりあえず2つに分けて表にしてみたのだが、考え方としては「牽制し、相手の戦意を損失させ、攻撃に出るための先手を取る」のには通常技を、「使用法、効果が特殊で第1手には向かない」必殺技をその後に使う、と覚えてほしい。

近距離戦 蹴りラッシュにもちこめ!

普段は少しばかりニブくて攻撃も単発的なモノが多いビルシュタインだが、近距離戦で先手を取れれば、一転して、激しいラッシュキャラとなる。

このラッシュに使うのはKのみを使用したプラズマコンボと必殺技。とりあえずKKKまで出して後ろを向く（背中をみせる）ところまでがスタート地点。ただし、Kを4回押すと、最後に下段回し蹴りを出して前に向き直るので、これもランダムに混ぜていくとさらに効果的になる。

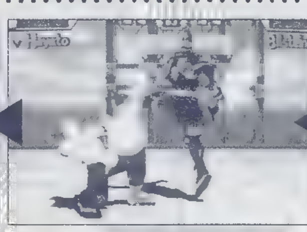
KKK…後ろを向く。最後中段。
KKKK…前を向く。最後下段。

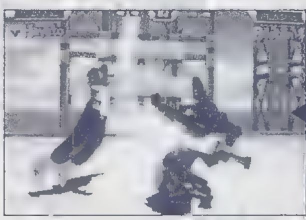
KKKで後ろを向いたあとは、KKかKKKのどちらかを出していく。

KK…中段→中段。また後ろを向く。ラッシュ続行。
KKK…中段→中段→下段。前を向く。仕切り直し。

つまり、キック攻撃で中段と下段の2択ラッシュをかけるわけだ。


KKKで後ろを向いた。ここから…、


KK（中→中）でまた後ろを向くか…、


KKK（中→中→下）で前に向き直るか。

ラッシュの基本は以上だが、これだけでは慣れられてしまうので、最初にKKKと出すところをKGとやってK1発で止め、すぐにボーウェルズブレイクを出したり、ファイナルビルシュタインをたまに出して動きを読まれないようにしよう。

ビルシュタインやるなら消えろ!浮け!

ほかのキャラには見られない奇抜な技、「消える（↓＋K）」と「浮遊（K＋G）」。一見ただの見せ技、受け狙い技のようだが、これが使える技だったりする。

「消える」は、姿が見えなくなったあとでも剣が映っているが、前述の接近戦時における「蹴り2択ラッシュ」で効果絶大！前を向いているのか後ろを向いているのか、中か下か。ガード回数と揺れ動く剣のグラフィックからだけでは、相手はガードしきれないだろう。


これでは中か下かわからんだろう。ヒヒ…。

「浮遊」は、素早くスムーズに前後左右（正確にはGで背中方向へ移動）へ動けるのと、下段への攻撃を無効化できるのが利点。直線的な攻撃やスキの大きい大技を多用してくる相手には、浮遊でかわしてからのカラミティダイブが有効だ。また浮いた直後にすぐ着地できるので（同じ操作かKで着地）、一瞬だけ浮いて下段攻撃をかわし速攻で反撃、といったマニアックな使い方もできるぞ。

問題は、どちらもいつコマンドを入れるか。こちらが主導権を握っているときやダウンさせたあと、おもいきり間合いが離れている場合などにうまくやるしかない。

プラズマコンボははじめのうちだけ

ビルシュタインのプラズマコンボは、なかなか優秀なのだが、出し切ってしまうと余裕で反撃を受けてしまう。しかも途中で止めるとほとんど反撃されるので、慣れていない相手にだけ使っていこう。

もし使っていくなら、ファイナルへ続くAAAKK（中→特中→中→下→特中）か3打目のBが軸ずらし攻撃のABルートを使っていこう。

3打目のBはあまりに遅いが、次のK（下段）とA（中段）で2択をかけられる。

KKBBは多少なら実戦でも通用するレベル。たまに使っていくくらいなら有効だ。

表②

近	ボーウェルズブレイク	下、ダ	↓+K
	グラウンドヘルウィンド	下、ダ	↓+B
	ファイナルビルシュタイン	立ち投げ	←+A&B
	センチピードキック	下	↓+K
	ヘルウィンドソード	特中、ダ	→+B
	ペネトレイトソード	特中、ダ	→+A
	ダッシュA・BorダッシュK	[illegible]	→→AorBorK
	スペースレンドソード	中	↓↘→+A
遠	カラミティダイブ	中、ダ	K+G後、A

特中…しゃがみガードされる。空振りはしない。
ダ…ダウンさせることができる。
浮…浮かすことができる。

表①

近	屈A（出かかり）
	立ちK
	屈A（伸びきり）
遠	屈Bor立ちA

屈A＝短足、至近では一番早い。重要。
屈B＝リーチが[illegible]
屈K＝そこそこ早い。あまり使わなくていい。
A＝中段
B＝上段、遅い。使ったらダメ！
K＝立Kより早い。近で使える。判定は弱い。



攻めまくればOK

VSビルシュタイン

反撃可能な技が多いビルシュタインには、ボタン連打が効果的。
担当：KAL

ビルシュタイン戦で「これはキツイ」と思えるのは、近距離戦の蹴りラッシュと、おもいきり離れたときの選択肢の多さだ。

しかし、ビルシュタインの攻撃のほとんどはガード後反撃可能なので、おちついてしっかりガードしてから反撃していくか、がむしゃらにボタンをバンバン叩いていればなんとかなってしまう。

特殊技、必殺技に関して

ビルシュタインの特殊技・必殺技等で反撃不可能なのはわずか2つ。ボーウェルズブレイク（立ったまま足元を蹴ってくる下段攻撃技）とスペースレンドソード（遠くからすっとんでくる縦斬り攻撃）だけだ。しかもこの2つでさえビルシュタインが先に動き出すわけではないし、ボーウェルズブレイクは超がつくほどリーチが短く、スペースレンドソードは遠くまで離れてからでないと出せない（長距離前進するため）。そのためある程度注意を向ける余裕がうまれてくる。

とはいえ、中段・下段を見極めてガードしなければいけない点に関しては他キャラと同様なので、解説をしておこう。

ボーウェルズブレイク

この技はほぼ密着くらい近くないと届かないので、いきなり出されることはまずないだろう。しかも、近距離戦でビルシュタインが使う技の多くが下段判定なので、もし接近され、先手をとられたら、しゃがみガードをしていればいい。得意の蹴りラッシュが始まったら立ちガードにかえるのだ。

グラウンドヘルウィンド
ヘルウィンドソード

横にずれながら回転斬りを出す軸ずらし攻撃だが、モーションが大きいので見てから出の早い技かしゃがみP・Kを出せば簡単につぶせる。

ファイナルビルシュタイン

体力の半分を奪う強力なコマンド投げであるこの技は、見てからダッシュや横移動で逃げようとしてはいけない。かえって引っかかる危険があるので、「きたー」と思ったらしゃがみ攻撃を出して回避しつつ、つぶしにかかるのが吉だ。

スペースレンドソード
カラミティダイブ

スピードも速く強力な技だが、かなりの距離を移動してしまうので、ビルシュタイン側としては遠距離まで離れてからでないと出せない。

カラミティダイブも浮遊してからでないと出せないし、こちらはガード後反撃できるので、ビルシュタインが浮いたらスキの大きな技を出さないようにすればいい。攻撃をかわして、そこへカラミティダイブを入れるのが浮遊の最大の狙いだからだ。

プラズマコンボはガードしよう

ビルシュタインのプラズマコンボは、何気に割り込みポイントが少なく強力そうだ。だが、ファイナルへつながるルートが2つしかなく、「どこで止めても反撃可能」なので実は全然怖くない。

密着というほど近くない、ほんの少し離れた近距離からプラズマコンボが始動することが多いので、至近→しゃがみガード、近→立ちガードを基本に構えよう。

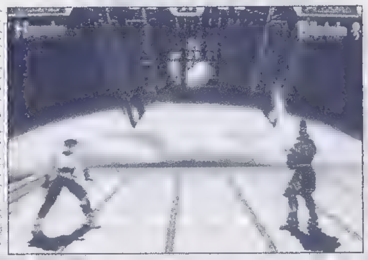
立ちガード基本の状態なら、AAAKKときても、痛くない4打目のスライディングをくらうだけで済むし、3打目から下段になるAABは、見てから対処可能な遅さだ。またビルシュタインのプラズマコンボは、どれも最後の1発がかなり遅いので「次が最後だ」と思ったときにボタンを押して攻撃すればいともたやすく阻止できる。

やっかいな蹴りラッシュに対しては、立ちガードで待つのがいい。3発目の中段回し蹴りを食らってしまうと、4発目の下段回し蹴りまで連続ヒットしてしまうからだ。

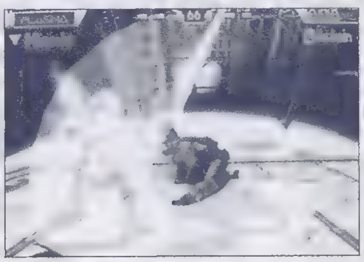
KKKで背中を見せたら反撃すればいい。



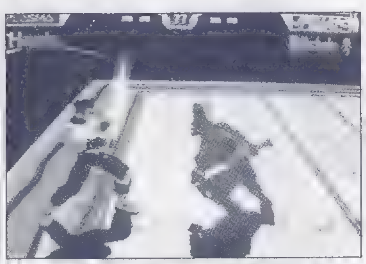
ビルシュタインの近距離攻撃は、しゃがみガードで安定だ。



これくらいまで離れないとスペースレンドソードは出せない。



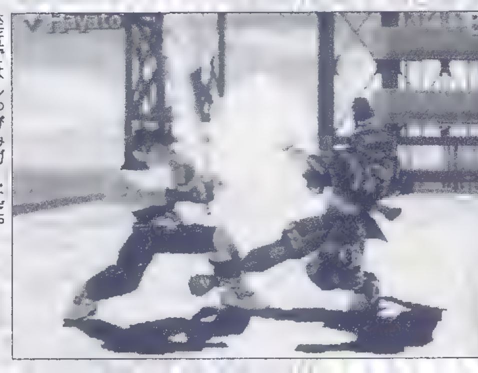
これくらいの距離では立ちガード。プラズマコンボ対策だ。下Bを使ってくる手練には注意。



ビルシュタインのファイナルはとにかく遅い。くらって許されるのは初めてだけ。



白矢印部分は割り込み可能。※印は、早いキャラのみ割り込み可能。



至近ではしゃがみガードだ。

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。（下記参照）

アイレム
- イメージファイト 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- 〃 〃 レオ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーI・IV 各28K
- ロードランナーII・III 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K
- 四川省 3K
- フック 12K

SNK
- カイロスの館 3K
- 名人戦 3K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板（FM音源）18K
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- F，H，ダイナマイト・WHII.JE T・ガンガン行進曲・ガロウ伝 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K

カプコン
- クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各 8K
- ストリートファイター 18K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 25K
- バース 20K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ガンスモーク 38K
- エグゼドエグゼス 38K
- エリア 88 28K
- チキチキボーイ 25K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- SF ゼロ 特価
- CPII 各種 大特価

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応） 2K
- ドギューン 10K
- 達人 4K
- 達人王 10K

コナミ
- ヘクシオン・クォース 各3K
- パンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス（電源日付） 35K
- 〃 〃 II 35K
- 〃 〃 III 25K
- スーパー亀忍者（TMNT） 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- パロディウスだ 6K
- 出たなツインビー 10K
- すすめ対戦ぱずる玉 25K
- 極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各1K
- サラマンダ2 ロムボード 2K

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン 10K
- スーチーパイII （ROM） 2K
- P-47エイシス（ROM） 2K
- 湾岸戦争 （ROM） 2K
- ゲーム天国 （ROM） 3K
- メガシステム32マザー 格安

セガ
- 脱子ちゃん雀荘 H付 10K
- 時の戦士・ザクソン 各10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- コラムス・ぷよぷよ 各3K
- コラムス2・タントアール 各2K
- テトリス 3K
- イチダントアール 5K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールII 38K
- ロボレス2001 15K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K
- ラッドラリー レバー対応18K
- ラッドモビール 〃 〃 18K
- ※上記2点コンボハーネス付

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 25K
- アルペンスキー 25K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 3K
- バブルボブル 18K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ドクタートッペルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 女三四郎 18K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 15K
- ライトブリンガー 25K
- グリッドシーカー 15K
- レイフォース 25K
- リングレイジ 7K
- モータルコンバット 8K
- アルカノイド S付 5K
- ヴォルフィード 4K

F-2 マザーボード付
- プリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズバグ大冒険 10K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各7K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 4K（大基板）

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん。クイズHQ.クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 5K
- バブルシンフォニー 3K
- エレベーターActリターン 3K
- 逆鱗弾 3K
- 他、各種格安 F3マザー特価

デコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 5K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ウルフファング 25K
- ジョー&マツク 15K
- ロボコップ2 25K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- SF-X 88K
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ（FM音源版）10K
- ハイホー・ハイホーII 各1K
- 五目ならべ（連珠） 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 10K
- アトミックロボキット 8K

テクモ
- 忍者龍剣伝 5K
- スーパーピンボールアクショ 5K
- シルクワーム 5K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K
- ボンジャツク 18K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 20K
- ブレイザー 20K
- メルヘンメイズ 25K
- 妖怪道中記 10K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 28K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- エメラルディア 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- マッピー 28K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 15K
- ディグダグ（許諾アタリ製） 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 12K
- ギャラクシアン(c) PIII 10K
- ナムコクラッシクVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 35K
- グレートスラッガー94 2K
- ワースタ 95 3K
- スーパーワールドコート 3K

新品（箱入）
- スラップショット 5K
- [illegible] 7K
- くっすんおよよ 5K
- プレイガールII 5K
- [illegible]のロムキット 付
- アースジョーカー 7K

ユニバーサル
- Mr.Do! (c) 5K
- Mr.Do!vsユニコーン12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピングジャツク 18K

その他
- サボテンボンバース 10K
- 五月陣 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ボラックス・千支物語 各2K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K
- ソニックウイングス 10K
- フューチャースパイ 12K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- クレージコング 12K
- 戦国エース 15K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各3K

一珍品・迷品一
- シルバーランド 38K
- パーディ 12K
- ボレンチ 28K
- スカイアーミー 58K
- Qバート 58K
- Qバート (c) 28K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 28K
- ムーンクレスタ (c) 28K
- タイムアタッカー 15K
- （ブロックゲーム VR付）

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K アイドル麻雀放送局，ファンクラブ 夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大雪界，大予言，ねるとん牌紳団，各1K 麻雀学園，七次元の妖精，スーパーリアルP2，各2K トリプルウォーズ，コミック劇場，クラブ90，サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 5K，スーパー0禁猿 15K，レモンエンジェル5K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K Sリアル III 5K，SリアルIV 6K，SリアルV 8K

ダライアス（3画面）EXT，ロム付	38K	各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付
アフターバーナー II セガ (a)	15K	
ギャラクシーフォースII (a)	25KO	
ストライクファイター セガ (a)	28KO	
ウイニングラン91 ナムコ (a)	15KO	COMBO AV 専用ハーネス 付
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a)	38KO	
スターブレード ナムコ V21(a)	38KO	
エアーコンバット ナムコ V21(a)	38KO	
ソルバルウ ナムコ V21(a)	38KO	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可
V21シリーズは、専用ジョイスティックが付属、基板のみの場合各28K		
ギャラクティックストーム	38KO	
ナイトストライカー タイトー	38KO	
ウォーリァブレード（〃）タイトー	10K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意 O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K）他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMAコネクター）+JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

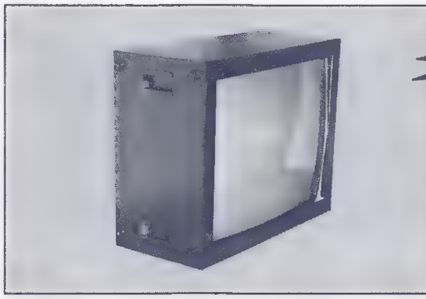
定休日 日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
- ◇25インチ フラットスクエアブラウン管
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
  - 中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別



18インチモニター+コンボAVセット
¥68,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

専用筐体登場!!

中古、程度良

ナムコ
18インチコンソレット筐体
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス（各1万円）別売
¥30,000(税・送料別)
(H)1080×(W)320×(D)420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。
25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

18インチカラーモニター発売中

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
- ◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇中古 価格¥45,000 (程度良)税・送料別

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

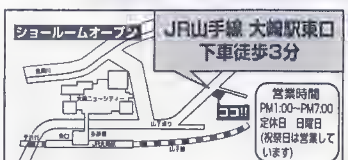
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"（12ボタン）
- ●Vタイプ
  - (S端子、ビデオ対応)………… ¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

1PLAY
50円

ゲームハート
GAME HEART

ときメモ
グッズ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 大会

賞品●ニンテンドウ64

10月毎週日曜日3:00開始予定

◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 豊橋 やすなり 78人抜き ゴロー／庵／キム
◎ストリートファイターZERO2 大阪 東通り赤ケン 52人抜き ガイ

バーチャファイター3 入荷予定!!

(静岡の基板屋で販売もしています。お問合せTEL.053-592-7236)

モーニングサービス

開店時、全台1クレジット入ってます。



豊橋駅東口を降りて左(北)へ徒歩3分

〒440 愛知県豊橋市大橋通り2-125(豊橋松竹内)

ゲームハート 豊橋店

TEL.0532-53-1134 営業時間10:00～22:00 年中無休

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

101-00

ここに50円切手をはってください

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメストワールド
KOFファンブック係

(ふりがな) お名前	年齢 (　) 歳
ペンネーム	性別 (男・女)
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
（10月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 (　) 歳 / 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
X−MEN VS ストリートファイター係

(ふりがな) お名前	年齢 (　) 歳 / 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

KOF'96ムック　ACT3
「KOFファンブック」（11月25日発売）

●アンケート大募集!! 君の一票があのキャラに栄冠を!?

Q1：KOFシリーズの中であなたが一番好きなキャラは？［　　］

一番好きな勝ちポーズは？（キャラ名と理由も）［　　］

一番好きな勝ち科白は？（キャラ名と理由も）［　　］

一番好きな技は？（キャラ名と理由も）［　　］

一番好きな登場シーンは？（キャラ名と理由も）［　　］

Q2：京と竜が実在のアイドルだったら、何をしてもらいたいですか？［　　］

Q3：KOFシリーズに関するSNKへの質問をお書きください。［　　］

しめ切り10月20日（消印有効）　ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

X-MEN VS ストリートファイター　人気投票

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターをX側、SF側それぞれ１人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ(　　　　)

嫌いなキャラ(　　　　)

理由(それぞれ)

イラスト＆文章ネタ大募集中！締め切りは10月30日（消印有効）。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

ガレッガCDオリコン1位!(ウソ)限界1450万への道

バトルガレッガ

BATTLE GAREGGA

EIGHTING
1996 RAIZING

今回は、前回攻略しきれなかった4ボスをはじめ、5面を徹底攻略だ！

担当：キャサ夫

前回までの攻略で、2面クリア時の点数が350万あれば合格となっているが、これだと最終的に1450万を出すには30万ほど足らなくなる。どこかでラッキーパターンがこないとちょっとキツい。ま、訂正の1つとでも思ってくれ。ちなみに「ラッキーパターン」は後々紹介するので、参考にでもしてほしい。

では、4ボスの稼ぎ攻略に入ろう。

5000点の虫が超重要

4ボスは砲台が無数についていて、攻撃もかなり苦しい。だが、ある砲台を破壊し形態を変えていくと、自機に向かって突っ込んでくるザコがボスから出てくるのだ。このザコは1機5000点なので、重要な稼ぎポイントになる。

では、4ボスの具体的な倒し方、稼ぎ方を解説しよう。

まず、ボスが大きなカバーと合体するときだが、このとき自機を弱点よりやや左に置く。で、合体した瞬間にウエポンを放ち、弱点の真上に移動し、弱点脇についている小砲台4つを破壊するのだ。

ここの注意点は、ウエポンをうまく4つの小砲台にサーチさせること。

ボスの弱点の横でウエポンを使い、すぐに弱点の上に移動するとサーチしやすくなっているので覚えておこう。

次に、4つの小砲台を破壊すると、ボス中央から赤弾を撃ってくる翼砲台が2つ現れる。そうしたらボス中央縦のラインで一番下まで自機を移動させよう。

で、この翼砲台を確実に1つずつ破壊する。この砲台を2つ破壊すると、例の5000点のザコがどんどん出現してくるはずだ。

このザコは、2機ずつ一定の周期で出てくる。だが、自機が画面中央寄りだとザコが左右にわかれ、破壊しづらくなるので注意しよう。

早めに5000点ザコを出現させるようにすると、大型砲台、小砲台がボスの左右にたくさん残っているはず。この砲台はザコが出てこなくなったときに破壊するのが理想。だが、大型砲台を貫通弾で破壊してしまうと、得点が安くなってしまうぞ。

通常弾で破壊するコツは、ザコが出現しない間に前方オプションにして、大型砲台を撃つ。で、砲台の先端部についているパーツを破壊し、ある程度撃ち込むのだ。

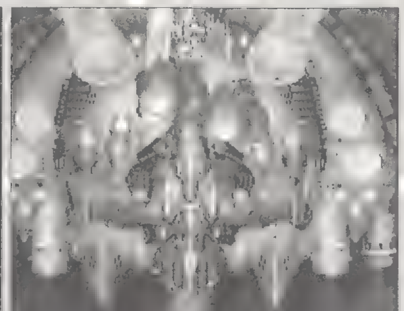
撃ち込む時間は、ちょうどザコとザコの区切れめ中。これだけあれば、砲台のパーツ部分は破壊が可能。で、砲台本体のみになったら、ワイドオプションにしてザコを破壊しつつ砲台も破壊するのだ。

この作業を、破壊したほうと逆でもう一回やれば問題はない。これで4ボスは終了だ。

4面クリア時の点数は、勲章回収でかなり異なるが、680万前後あれば言うことなし。



で、中央に出現した翼砲台×2を破壊しよう。



弱点左側でウエポンを放ち、弱点まわりの砲台4つを破壊する。



大型砲台はこんな感じ。OPの弾を当てつつザコを破壊しよう。

道中の戦艦稼ぎが重要
5面「CLOUD」

5面は、得点の高い中型空母が数機と1ボス、2ボスが中ボスとして再び現れる。ガレッガはこの5面から盛り上がるといってもいいだろう。

はじめに残機調整についてだが、5面突入時の残機は1機。4ボス終了時にあらかじめ潰しておけば問題ない。もし、死に忘れた場合は5面のはじめで出現するザコ（炸裂弾を持ってくるやつ）に体当たりをすればいいだろう。

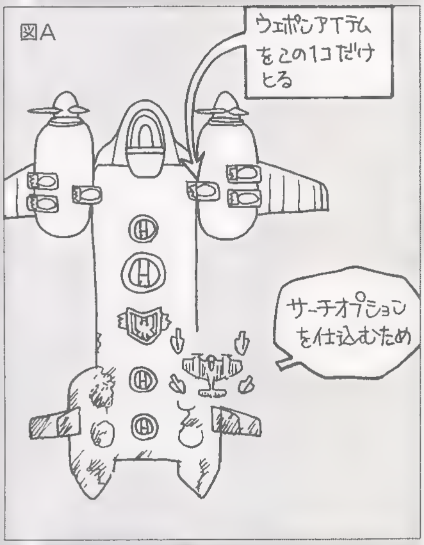
ここでは、はじめのザコが出すアイテムで、オプションをまず4つにする。3つあればOK。

ザコが出てこなくなると、今度は中型空母が左から出現。この中型空母は3機、6機、2機と全部で11機出現する。この区切れ目は、途中ザコが出現する部分が目安になっている。

はじめ、左から空母が1隻出てくるが、ここではオプションを必ずサーチにすることだ。やり方は簡単で、空母についている砲台を破壊し、ウエポンアイテムを出す。空母には計10つのウェポンアイテムが隠されているぞ。

で、空母の下に自機を移動させ、ここでウエポンを放ち、空母の下についている尾翼及びプロペラを破壊しつつ、上の羽も破壊。で、さらに本体までウエポンで壊すのだ。空

母の点数は、尾翼が各5000点、プロペラが各5000点、本体弱点についているカバーをショットで破壊すると1万点。同じくショットで空母本体を破壊すれば、2万点入り、合計6万点稼ぐことができる（理論上は7万点）。
本体が壊れると、アイテムが落下し始めるので、まずは勲章を回収。6個あるウエポンアイテムは、1つを取って残り5つを落とすようにする。これで、仕込みはOKだ。
次に2隻目の空母が右から出現する。こいつは砲台を破壊するとアイテムが出現するが、まずはじめにオプションを回収すること。でないと、仕込んでおいたサーチオプションにならなくなってしまうからだ。一度オプションをサーチにしたときの注意点は、二度とオプションを取らないこと（図A）。

図A


さて、サーチオプションにしたあとの空母は1隻目と同じように下に下がり、ウエポンで羽を破壊する。今までの説明どおりにここまでくれば、4面の中型戦車地帯でウエポンアイテムを最低でも3つ回収しているはずなので、空母を2隻破壊したこの時点で、残りウエポンが半分残っているはずだ。
だから、3隻目の空母も1隻目と同じように下からウエポンであぶり、羽を破壊する。ここは、ウエポンが少ないので、本体はオプションで破壊するようにしよう。
次にザコが出現する場面になるが、ここでは3隻目の空母が出したウエポンアイテムを回収し、緑色のザコに使って2000点を取ろう。小さな注意点として、ザコは極力ショットを撃たないようにして倒すべし。
中型空母3隻が出現したあと、次は中型空母が左、右、左…と6隻出現する。ここで出現する空母は先程の3隻とは異なり、移動スピード（空母のスクロール）がかなり速くなっている。ちょっとでも出遅れてしまうと、破壊するのが苦しくなるので注意。
話を戻し、ウエポンを使って空母を破壊していれば、この時点で自機が持っているウエポンの数が0個のはずだ。
ここからの空母は、図1～2のやり方で破壊するといいだろう。一応説明すると、空母の先端部分にある砲台×4を破壊する。で、ウエポンアイテムを1つ回収し、図1の位置でウエポン。これで、下のプロペラ×2と尾翼×2を破壊できる。

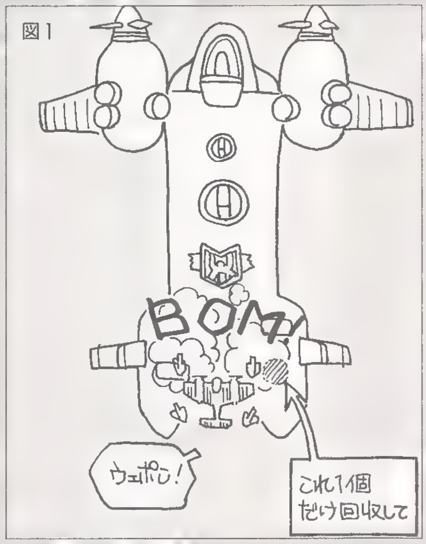
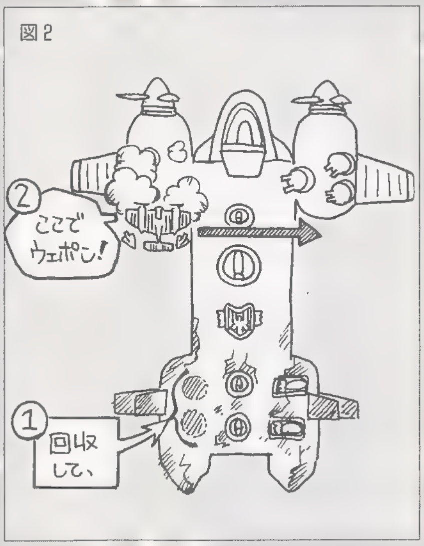
図1


図2


次に、尾翼を破壊するとウエポンアイテムは落ちはじめるので、最低2つ回収する。上の羽は図2の位置でウエポンを放ち、空母の上を通過しつつ羽を破壊するのだ。
ここでの注意点は、空母を通過するとき絶対にショットを撃たないこと。ショットを撃ちながら通過してしまうと、本体カバーにダメージが当たり、壊してしまう恐れがあるからだ。本体カバーは必ずオプションの弾で破壊して、1万点を取るようにしよう。
出現する空母の最後になる3回目。ここでは、空母が右と左からほぼ同時（右のほうがやや下にいる）に出現する。
右の空母は、今までどおりのやり方で破壊すれば問題ない。ただ、普通よりも空母が下にいるために本体からの3WAY攻撃がくるので、タイミングをはかって通過するようにしよう。問題は左の空母。
こいつはウエポンアイテムを1つ回収し、下の尾翼、プロペラを破壊。もう1つウエポンアイテムを回収して上の右側にある羽を破壊しよう。
ここで最大の注意点が1つあるので覚えてほしい。
今まで出てきた中型空母というのは、ダメージを与えれば破壊が可能というのは当たり前だ。しかし、この空母、画面下部（中央よりやや下）にきてしまうと、弾を死ぬほど撃っても倒すことはできなくなってしまう。つまり、無敵になってしまい、攻撃だけが飛んでくる状態になる。だから、プロペラを破壊しそこねても無理にもう一度狙わず、そのまま破壊するようにしたほうがいい。
とまあ、5面の道中はこんな感じで中型空母を丁寧に破壊し、余ったウエポンはザコに使って小さいところもちゃんと稼ぐのだ。

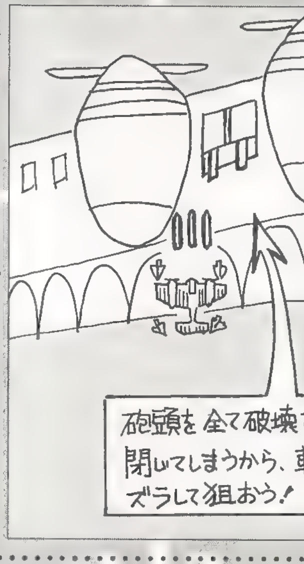

1回目のザコ出現では、ウェポンがたまっていたら2000点を取ろう。

5面中ボス地帯「1ボス改」「2ボス改」

5面に1ボスと2ボスが再び現れるが、基本的に稼ぎ方（破壊の仕方）というのは1、2面のときとまったく変わらない。変わるといえば、1、2面のときよりも攻撃が激しくなっているということだ。
攻撃形態は同じだが、弾の発射回数、速度に注意してもらいたい。
破壊の仕方は、今までに攻略してきたやり方を参考にするといいだろう（本誌9／30号）。
簡単に内容を説明すると、1ボスで1機残機を潰して砲塔の台座になる5万点を取り、ウエポンを半分補充する。
2ボスは5回開閉するのを待ち、6回目に体当たり。そのままボスに重なってウエポンを使い、80万点獲得。
ここをクリアした時点での理想スコアは900万オーバーだぞ。

第3の中ボス「戦略重爆撃機スレイヤー」

3面で実は顔を見せている5面中ボス「スレイヤー」。戦略重爆撃機というだけあって、非常にその姿は大きく、稼ぎの要素もたくさん詰まっている。
このスレイヤー、3面では不可能だが、5面に出現するものは機体に付着している？破片をウエポンで破壊することができるのだ。さらに4つ針弾を撃つ開閉砲台も、1回破壊するごとに3万点ずつ得点が入る。
では、はじめから具体的なやり方を説明していこう。
2面の中ボスを破壊したあと、スレイヤーの左の羽が出現する。ここは、図3～8を参考にしてほしいが、一応説明もしておこう。
2面中ボスが終了した時点で、残機を2機潰していれば





必ずウエポンアイテムは半分残っているはずだ。

下から羽が出現したら図3の場所でウエポンを使い、左にある小砲台3つを破壊し、羽の装甲をすべて壊すのだ。次の針弾を撃ってくる砲台は図Bを見てくれ。こいつは、真正面で撃ってしまうと砲塔がこわれ、閉じてしまう。だから、図Bのように片側を狙って破壊するのをお薦めする。

ちなみにこの針弾砲台は、破損した状態で3万点。さらに破壊すれば、3万点入るということを覚えておいてほしい。

左の羽部分を終えると、今度は右の羽に移動。基本的に右の部分も左と同じような作りになっている。

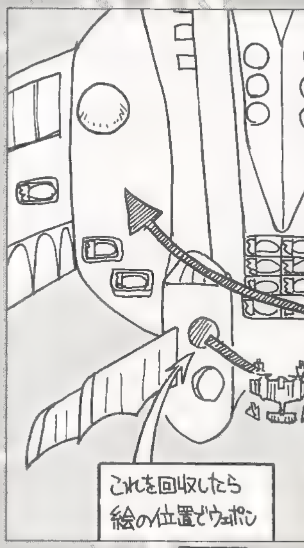
ここは図4、5になるが、左にある回転砲台を破壊したら、針弾砲台の弾を避けつつ図の位置であらかじめ左の羽で回収しておいたウエポンを使い、矢印のとおりに移動して破片を取る。まあ、ここまではそれほど難しくないので、問題は無いと思う。

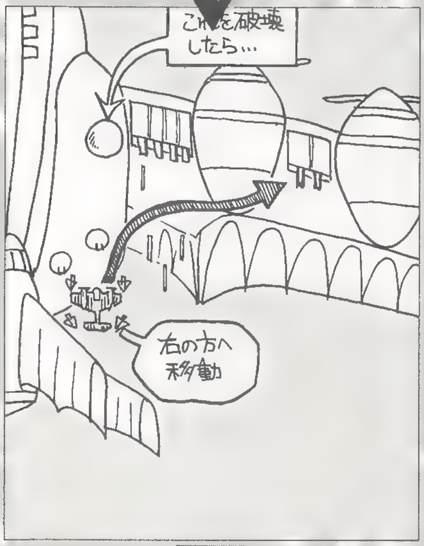
問題になるのは最後の図6～8の部分だ。中ボスの本体中央に画面がスクロールしたらまず、中央下にある尾翼をウエポンアイテムを1つ回収して両方破壊する（図6）。で、次に図7の位置になる。

ここも、尾翼の近くにあるウエポンアイテムを1つ回収して、図の位置でウエポンを放ち左にある装甲をすべて破壊する。矢印のとおりに移動しつつ忘れずにウエポンアイテムを1つ拾い、矢印の終点になる図8の場所で再びウエポンを放つのだ。

とりあえずこれで、中ボス本体に付着している装甲はすべて取れるはずだ。もし取れていなくても、ウエポンアイテムが1つあれば破壊可能なので、焦らずじっくりと作業に移ること。

破片をすべて破壊し終えると、本体弱点部分のカバーとなる回転砲台と小砲台、針弾砲台が幾つか残るはずだ。弱点カバーになる回転砲台を破壊しないようにして、残った砲台を丁寧に掃除しよう。





弱点カバーの回転砲台を破壊すると、本体から扇状の黄色い弾が攻撃してくる。これは、攻撃のタイミングをはかり、大きく避ければ問題無い。

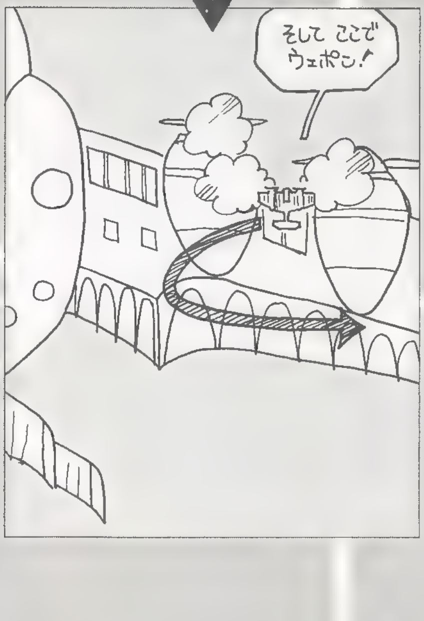
問題は本体を破壊したとき炸裂する破片だ。これはウエポンで破壊すると、1つ1万点になり、うまくいけばここだけで全部合わせて（本体の点数）25万前後獲得することができるのだ。撃ち込み具合はランクによって異なるが、爆発したのを確認してからウエポンを使っても間に合うため、なるべく奴が下にいるときに撃ち込むようにするといいだろう。

なお、スレイヤーはある一定の時間が経ってしまうと逃げてしまうので注意。


爆発したら即ウエポン。なるべく画面中央で破壊すべし！







これで中ボス「スレイヤー」はすべて説明したとおりにやれば問題無い。中ボスを過ぎると、意外に堅い中型機が何機か出現するが、攻撃が激しく勲章も出すため、慣れないうちは破壊しないほうがいいだろう。

結構得点に影響するボス!?「ブラックハート」

高得点パーツは基本的になく、1000点×8の装甲が6カ所についているだけである。この装甲も普通にボスを倒そうとしていれば、勝手にはがれていくので問題ない。

よって、5ボスでは弾を避けつつ破壊に専念すればよいのだ。だが、第1形態のとき、1000点のザコがランダムで出現する。これが唯一重要な点といえる。

1000点ザコはもちろん、勲章を出すのでいっぱい出てきたほうが得をする。しかし、これといった出し方もなく、運でしかない。

5面ボス「ブラックハート」では、第1形態でできるだけ粘り、ザコが出現するのを祈ろう。

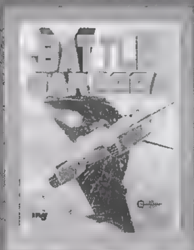
ザコは全部で6回に区切れで出現する。第2形態の噴射攻撃になったら撃ち込みはじめよう。

ブラックハートは第2形態のばらまき弾および第3形態のワインダー攻撃さえ注意していれば、まず死ぬことはない。できない人は練習あるのみだ。一応、図Cのようにボスと自機の位置関係で、ワインダー攻撃は見切ることが可能だぞ。


このザコが超運、なおかつ超重要。祈ろう。

ビデオちょっと裏話

[illegible]



エクストラな闘いをしようぜ!



サイキックフォースとサイキックフォースEXとで変化している、闘い方の相違を追求していくぞ。

©TAITO CORP.

感覚的なものを理屈で考えてみる
殴り合いの真相

クイックダッシュが誘導性能がつき、ゲージの減りが速くなった結果、いったいどうなったのか?

EXで殴り合いはどう変わったか

サイキッスフォースとサイキックフォースEX、この2つでは、ゲームの基本となるクイックダッシュからの殴り合いが、相当違っている。

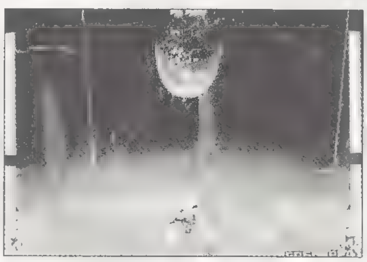
一言で言えば、サイキックフォースはクイックダッシュがかわし易く、EXではかわし辛くなっている。だが、実際にはどう動けば殴り易く、またどう動けばかわせるのだろうか。プレイしていけば感覚はわかってくるが、ここでは本当のところどうなのかを説明しよう。

今回すかすのは直角ダッシュ

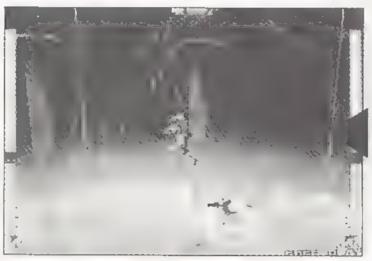
話をわかりやすくするために、EXではどうしたらクイックダッシュをスカせるかということについて先に説明しよう。EXだからといって、突っ込みまくっていればそれはかわされて反撃されてしまう。

スカすためには、相手がクイックダッシュした直後かほぼ同時に、クイックダッシュと直角の方向へダッシュして逃げるといい。こうすれば、相手は空振りしてしまう。そこを反撃だ。

サイキックフォースと違って、クイックダッシュのスピードは速くなっている。そのせいか、横ダッシュでかわしても、確実に反撃できる。すぐクイックダッシュで追いかけよう。



クイックダッシュで突っこむのとほぼ同時に…、



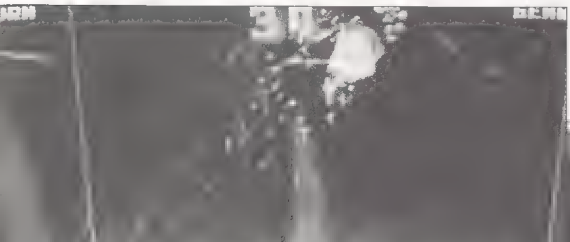
横ダッシュすればよけられる。かわすのに読みが必要になった。

このように、相手の突っこみに対し、直角にダッシュで逃げればすかすことができる。だが、逆に、それ以外の逃げ方だと、逃げ切れないのだ。ここがポイントになってくる。

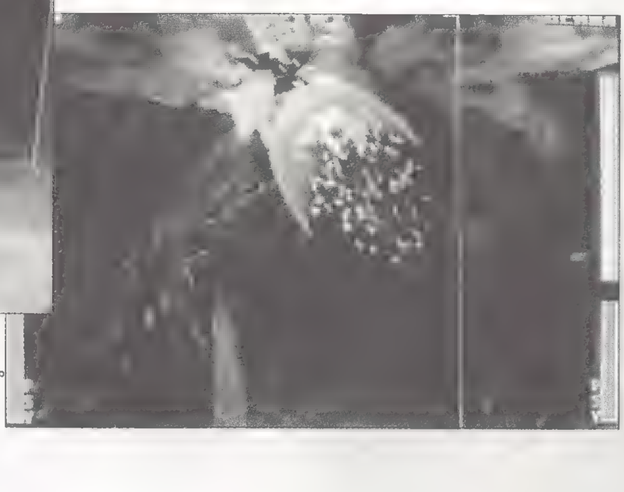
それ以外はどんどん追いつくぞ

例えば、相手が斜め方向にダッシュした場合、または通常移動ですかそうとしても、クイックダッシュは追いついてしまう。クイックダッシュの誘導性能が、ここでフルに活用される。

それだけではない。斜め後ろ方向や、真後ろにクイックダッシュしても危険だ。クイックダッシュのほうがスピードが早く誘導もしているため、追いつかれてしまう。このとき、1回のクイックダッシュ



どんどん後ろへ逃げても…、



連続のクイックダッシュで追いつかれてしまう。EX的重要テクニック。

キミならやれる！オレでもできる！
今だから満点攻略決戦!!

で追いつけなかったら、2回連続でクイックダッシュすれば、追いついてしまう。相手が連続で追いかけてきたとき、タイミングを合わせて直角ダッシュで逃げるなんて普通できない。

さて、殴り合いの理論がわかったところで、今度はそれをバリアガードとゲージの減り方、結界と結びつけて考えてみよう。

壁を背負ったらとことん逃げろ!

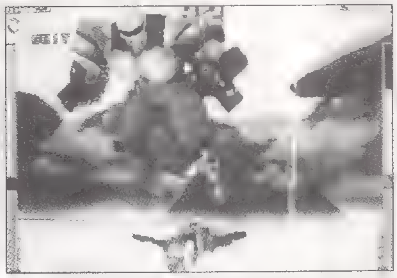
クイックダッシュは、直角方向にダッシュで逃げなければいけない。だから、結界の近くで（結界を背にして）闘うのは危険である。隅に行ってしまうと、横ダッシュできず、かわしきれないからだ。

ゲージの減りが速いのも、それに拍車をかけている。クイックダッシュをバリアガードではじくと、それだけで10～20%のゲージを消費してしまう。連続して突っこんできたり、超能力技を使われたりすると、あっという間にサイコゲージが減っていく。

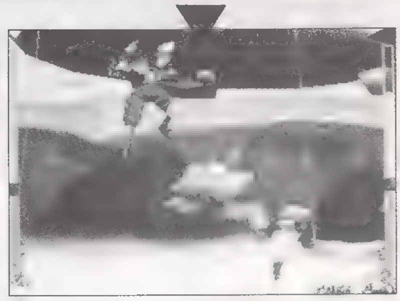
さらに、結界を背負った場合、回避バリアも出せないし、バリアガードではじかれて壁にぶつかることもある。バリアガードではじきとばされる距離はEXになって伸びているため、より当たり易い。

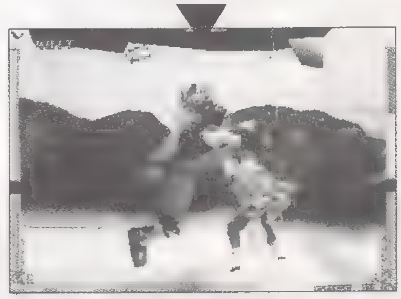
このように考えてくると、壁を背負って闘うのは、EXでの変更点のすべてから考えて、かなり不利になってきているると思っていい。逆に、壁を背負っていない側は、ゲージが少なくなってきてもたいした不利はない。だから、相手を追いつめたら、逃げられるまでどんどん追いかけたほうが有利ということになる。

EXでは、殴り合いは壁に追いつめたときに最大の威力を発揮する。このことを覚えていこう。追いつめたときに、出せる（有効に使える）超能力技があればさらにいい。


ゲイツの例。まず殴って壁ぎわまで追いこむ。


起き上がりにプラズマカノンや、


通常弾を重ねる。


すかさず殴りかかる。しつこくしつこく攻めよう。

断続的攻撃有効説

殴り合いに限らず、ゲージの減りが速いため、断続的に攻撃する戦法が、より有効になってきている。減りが速い分、ためようとしたり、いったん逃げようとするので、心理的にくらい易くなる。

例えば、エミリオのシーカーレイ↓シャイニングアロー↓クイックダッシュなど、たたみこむ攻撃がより有効。バリアガードをさせたあと、早く動ける超能力技があると、連携攻撃が作り易い。

とにかく、相手がバリアガードしかできない状況を作り、たたみこんでいくといい。EXになって、相手を固めるような攻撃、連続的な攻撃がより重要になった。また、結界に追いこんだほうがかなり有利になってきている。

もともと、ほかの対戦格闘ゲームと全然違う発想、アイデアで作られたサイキックフォース(EX)。だが、たたみかけたり、端に追いこんだりすると有利というのは、対戦格闘のセオリーだ。必然的にこういう形になっていったのは、何とも興味深いことである。

EX ワンポイントチェック

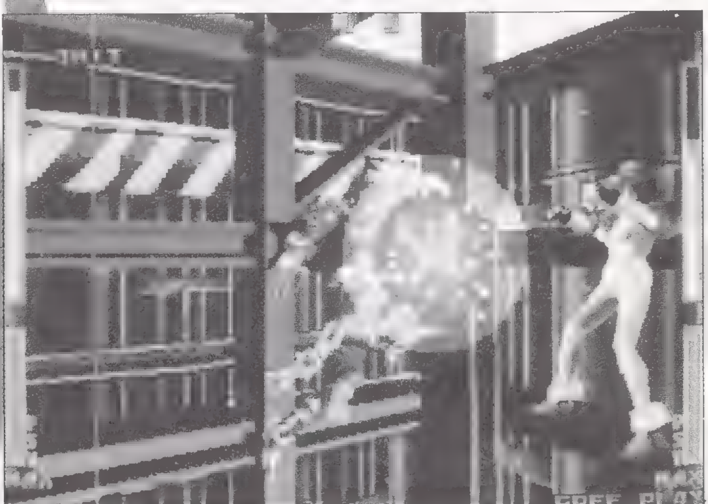
ここでは、EXになって大きく変わった点を、ちょっとだけ取り上げてチェックしていこう。

今回はブラド。グラビティ－∞が出るのが速くなった、メテオハンマーが速くなったのが大きく目立つ。だが、そのほかに重大変更が発覚。弱↓（弱）↓強↓アステロイドベルトが、岩をつけた瞬間に反撃されなくなったのだ。

これで、弱↓（弱）↓強↓メガプレッシャーが回避バリアにより使えなくなったとお嘆きのアナタにも問題ナシ。スペシャルコンボは蛇と岩つけとブラックホールを全部使い分けるのが、EXブラドの理想だ。

だが、逆にバリアガード↓岩がつながらなくなった。そのため、クイックダッシュで岩つけの隙に突っこんできた敵をバリアガードではじいてクイックダッシュしても、反応がよければバリアガードされてしまう。

そこで、岩を当てようと思ったら実は通常ガードすればよい。多少リスクはあるが、理論的にはこう変わっている。


弱→弱→強→とコンボをキャンセルして…、


岩をつける。クイックダッシュされてもガードは間に合う。

新たな攻防を身に付けよう
回避バリアと連続技
EXならではのかけひきがここにある。
担当：VMT-RED

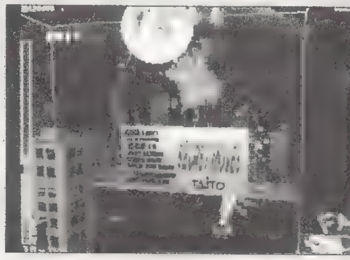
今回は、EXになって追加された新システムである回避バリアの出現により変化した攻防について考えてみたい。

回避バリアとは？

まず回避バリアそのものについてきちんと理解しておこう。

回避バリアというのは、敵の攻撃をくらって吹き飛ばされたときに↑←＋Ⓖ入力するとPSYゲージを40％消費して発生するバリアガードである。吹き飛ばし攻撃（投げ、コンボ、超能力技など）をくらうと、一定時間のけぞったまま吹っ飛んでしまう。ここで壁にぶつかったり、さらに何らかの追いうち（超能力技やクイックダッシュからのコンボなど）をくらってしまう。だが、回避バリアの入力が成功すると、まずこの吹き飛ばされている時間が短くなり、通常より短い距離でのけぞりから回復し黄色い回避バリアが発生してくれる。

この「短時間でのけぞりから回復できる」という点がポイントで、コンボ→キャンセル超能力技は、一切入らない


すべてのコンボスペシャルをシャットアウト。

ようになっている。ただし、壁が近い場合は別。回避バリアは吹き飛ばされた後に一瞬で出るわけではないので、回避バリアが発生するまでに壁にぶつかってしまうような時は今までどおりにコンボ→キャンセル超能力技が入る。


壁までいけば、今までと同じ。

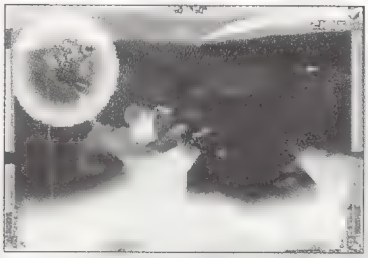
ということで、回避バリアというものは主に「敵のコンボにつかまった後に来るキャンセル超能力技を防ぐバリア」というように理解してもらえばOKだ。

新たな攻防

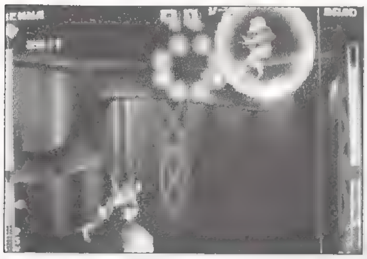
回避バリアの入力は少し慣れてしまえば簡単なので、ある程度うまい相手と対戦する場合は、回避バリアを出される事を前提とした攻撃・連続技をしかけていく必要がある。

まず一番重要なのは、キャラクターにより出してはいけない連続技があるということ。

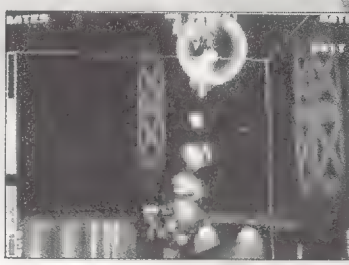
・ブラド
弱→強→メガプレッシャー



・玄真
弱→（弱）→強→降雷珠



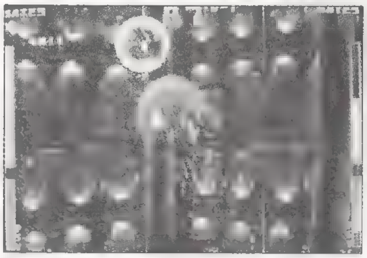
・ゲイツ
弱→強→ブーストアーム（パイルバンカー）


これらは確実に反撃される。

これらの連続技は回避バリアを出されると、確実にクイックダッシュからの反撃が間に合ってしまうのでやめておいたほうがいい。

とりあえず壁が遠い場合は、コンボロング（弱→弱→弱→強）が全キャラ通して一番手堅い。ダメージもそれなりに高いし、さすがにコンボロングなら壁まで運べる場合も多いだろうから、壁にぶつけた所へ（キャンセルでなく）普通に出した超能力技での追いうちが間に合うケースもあるはずだ。

また一部のキャラは、コンボクイック（弱→弱→弱→弱）→クイックダッシュからさらにコンボ～が連続で入るので、こちらを狙うのも悪くない手だ。もちろん、コンボクイックで吹き飛ばされた時点で回避バリアを出されればそれまではない。回避バリアの入力ミスをあてにした"期待攻撃"としてはローリスク、ハイリターンだろう。

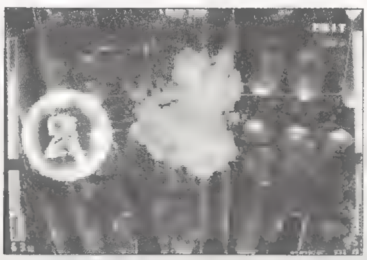

ガードされてもいい技ならガンガン使える。

このコンボクイック→クイックダッシュからさらにコンボ、という連続技はゲイツ、ブラド、ウォン、ウェンディーは確認ずみ。キャラによりタイミングがシビアだったりするが、一応覚えておくといいだろう。

回避バリアを前提とした連続技

ここまでを読むと「え～じゃあEXって敵を殴りでつかまえても、そのまま殴り切るしかねぇのかよ～？」と思ってしまう人もいるかもしれないが、そうでもないぞ。ここまで書いたのはあくまでも基本、安定策だ。キャラによりEXならではの攻め方があるものもいるのだ。

●バーン


たまに使うといいかも。

弱→（弱）→強→フレイムシュート、弱→強→エクスプローダー共に回避されても反撃は受けないので期待攻撃として使うならいい。

奇策だが、弱→（弱）→強→バーニングトレイルという手もある。この連続技は壁がないとつながらないのだが、それが逆に都合がいい。ワンテンポ遅れて飛んでくるバーニングトレイルはなかなかいやなものだ。回避バリアを出してもすぐ解いて動こうとすると目の前にバーニングトレイルが来ていた…という連携になる。

●エミリオ

弱→強→プリズムシール、弱→強→シャイニングアロー共に期待攻撃ならOK。

エミリオっぽい攻め方として、プリズムリフレクターが画面内にあるときならコンボ→キャンセルシーカーレイという手もある。反射して戻って来るシーカーレイと連携してどういう攻撃を仕掛けるかはエミリオ使いとしてのセンスが問われるところ。工夫してみよう。

あと問答無用のコンボ→キャンセルアークエンゼルもいい。反撃されることはないし、もしアークエンゼルがヒットすればしめたもの。連続技補正のかかっていないアークエンゼル本来の大ダメージが期待できる。

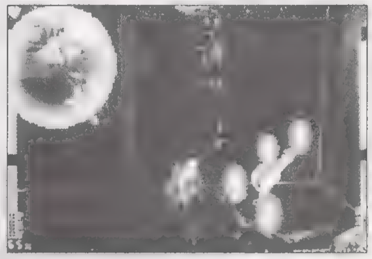
●ウェンディー

弱→強→エアクレセントは期待攻撃ならOK。

相手のPSYゲージが少ないなら、キャンセルアースゲイルがかなりいける。風の中でPSYゲージを使い果たした相手は、なすすべもなくゴミにぶち当たるだろう。

相手のPSYゲージが多いようなら、キャンセルでシル

フィードダンスを付けてしまうのもよい。バレていて、相手が回避バリアを出さずに反撃しようとしても間に合わない。

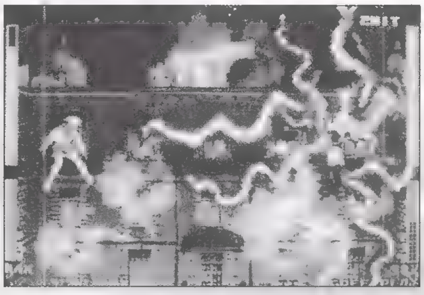

相手はPSYゲージ損しただけ。

エミリオのアークエンゼルと同様に、キャンセルボルテックスストリームも、もともと連続技でないだけにほどよい連携になる。

●ソニア

弱→強キャンセルからならすべての超能力技がつながるから、期待攻撃としてはどれを使ってもOK…と言いたいところだがテラディスチャージに少し難あり。

そもそも、弱→強→テラディスチャージが不安定な連続技でつながらないことが多い


こりゃまずい。戻りに反撃される。

上、EXになってテラディスチャージの戻りにはスキができたので、反撃をくらう可能性が十分ある。ほかの連続技にしておこう。

●ウォン

弱→強→戒めの洗礼は期待攻撃としてならOK。

それよりもPSYゲージがあるなら、弱→弱→強→完全な世界がいいだろう。

回避バリアを出された場合はもちろん、読まれていても関係ない。

●ブラド

先程も書いたけど、弱→強→メガプレッシャーはダメ。

壁が近いときだけにしておこう。

おすすめなのが弱→（弱）→強→アステロイド。これも読まれていても反撃は間に合わない（バリアガードが間にあう）からガンガン使っていこう。やっぱり、岩付けてこそのキャラだし。

自分のPSYゲージが多くて、相手のPSYゲージが少ないときなら弱→（弱）→強→グラビティ∞もいい。

この場合、相手がクイックダッシュから殴りに来ると反撃される。が、すぐに相手はブラックホールに引き込まれていくので問題ない。むしろ


完全に岩付け。かなりおいしい。

ブラドは殴られたことにより硬直がすぐに解けるので、吸い込まれた相手をしり目に余裕でアステロイドを付けられるのでメリットのほうが大きい。

一方、PSYゲージが少ないのにブラックホールに吸い込まれた相手は…合掌。

●玄真

弱→（弱）→強→降雷珠はダメ。

う～ん、玄真に関しては連続技がパワーダウンしたこともあって、特にいいものがないなぁ。

つながらなくなった弱→強→呪縛殺をあえて撃って、回避バリアを解いた瞬間を狙うぐらいかな…。

●ゲイツ

弱→強→ブーストアームorパイルバンカーはダメ。

弱→（弱）→強→プラズマカノンについては、もし回避バリアを出されてガードされても、さらにゲイツ側が次の先手を取って攻撃できるので多用してOK。同様のことがエミリオの弱→強→プリズムシール、ソニアの弱→強→エクスキューションにも言える。

これらの技は、ガードさせた場合は硬直が短くなるタイプなのだ。

意外なところでは、弱→弱→強→オールレンジミサイルが効果あり。PSYゲージが少ない相手なら意外と大ダメージを与えられる場合もある。

●キース

弱→強→フリジットトランスは期待攻撃としてならOK。

キースも連続技にとぼしいキャラだけに、あまりいいものがない。

一応、弱→弱→強→フリジットシェル装着、という手はある。

一度のミスも許されない…

DEKA ダイナマイト刑事

担当：デカ長

ダイナマイト刑事 攻略編第3話

ステージ3～4を一気に攻略！

今までストーリー調でお送りしてきたダイナマイト刑事攻略編。「そろそろこの展開もキツくなってきたかなぁ」と思いつつも、例の調子でスタートだ。

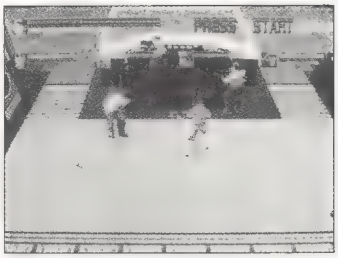
ステージ3

俺の名はブルーノ・デリンジャー。泣く子も黙るダイナマイト刑事だ。

さて無事にエターナルタワーの集中管理室を守る2台のロボットを倒した俺は、なにやら下のほうが騒がしいことに気がついた。おそらくエターナルタワーを包囲した警官隊とテロリストが銃撃戦を繰り広げているのだろう。攻め

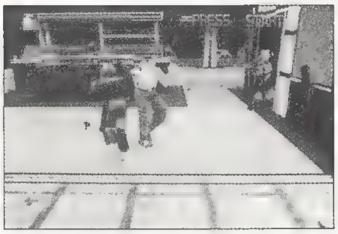
●ステージ3 シーン1

ロビーに入るとまずは4人のテロリストと闘うことになるが、この内2人はマシンガンを持っているので正面から近づくといきなり撃たれる場合がある。ここは画面手前から迂回しつつ接近して、確実に攻撃していこう。ちなみにこのシーンはGUNが豊富に出現するので、ガンガン撃ちまくっていい。



今回はステージ3のこのシーンから攻略開始！

さてある程度敵を倒すと画面右側のドアからマスクを被った敵が狙撃してくる。こいつは時間が経てば勝手に室内に入ってくるので、それまで同軸ライン上に立たないように注意すること。また同じタイプの敵がもう1人登場するが、こいつらはダウンさせるといつまでも起きあがらずに、寝ながら狙撃してくる場合がある。こういった場合には普通に攻撃しても無駄なので、ジャンプ↓P（もしくはK）でダウン攻撃を仕掛けよう。



ドアに隠れている敵は時間が経てば表に出。





嗚呼、囚われて摩天楼… キャロライン

今、一部で大ブレイク気味のあの娘の素顔に大接近！

今、キャッチーな若者の間で人気のゲーム、ダイナマイト刑事。その囚われの美少女（ヒロイン）が、このキャロラインだ。えっ！かわいくない？いやいや、酒をがぶ飲みした後に一晩中彼女のピンナップを眺めれば、きっと君のハートにもドス黒い欲望が芽生えるハズ！今回は彼女の素顔に鋭く迫るぞ。

プレジデンツ	ドーター（大統領の娘）
氏名	キャロライン＝ヨーコ＝パウエル
年齢	12
出身	ユタ州
人種	父は黒人、母は白人
役職	「VIPよ、VIP！」
収入	お小遣いのみ（金額不明）
家族構成	父・デンゼル（52）、母・フローレンス（47）
過去の栄光	ユタの舞姫
趣味	机潜り



シーン1の開幕時は前進すると撃たれる危険がある。画面手前へ迂回せよ！

あぐねている警官隊を援護するためにも、俺はさっそくロビーに向かうことにした…。

さてロビーでの敵を倒したところで、テロリストの首謀者を探すべく、俺は捜査を再開した。

慎重に前進していくと、前方に噴水が見える。さすがにこの町を象徴する建物だけあって、内部の造りは凝っている。さすがの俺も日本人の経済力、￥(イェン)の強さには舌を巻いた。

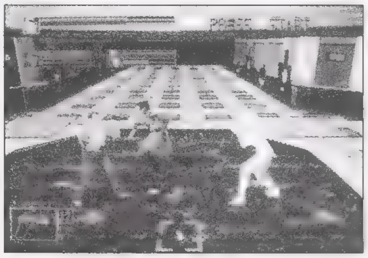
いきなり放たれたロケット弾を得意の側転で無事回避して一息ついたところで、正面からアイスホッケーのキーパーのような男がこちらに向かってくるではないか。今までの敵とは比較にならないほど大きな体を持つこの男、おそらくこのフロアのボスだろう。かつてない恐怖が俺を襲う…。

●ステージ3 シーン2

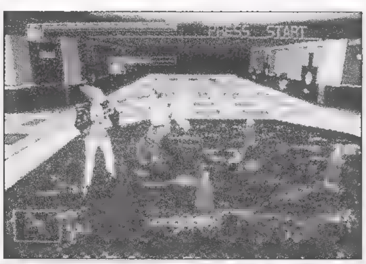
なぜか噴水の中で戦闘が始まるこのシーン。まずは帽子を被った貴婦人風の女と棒を持った敵が相手だ。

さてこのシーンが始まったら、とりあえず棒を奪うことを薦める。棒をゲットしたら、縦軸をずらしてP連打することで安全に敵を倒すことができるぞ。

そしてどちらか一方を倒すと、画面奥から鈎爪を装備した女性キャラが登場する。こいつは正面から闘うとかなりきついので、棒を用いた前述の方法で倒すといいだろう。ちなみに胡椒を拾う必要はない。



このシーンはまず棒を奪うことが先決。



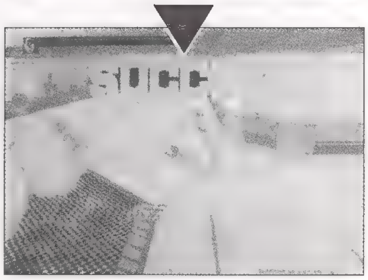
棒をゲットしたら縦軸をずらし、P連打で安全に攻撃することができる。

●ステージ3 デモシーン

噴水のシーンを終えると、謎の紳士風の男がロケットランチャーをぶっ放してくるというデモシーンに入る。ちょっと焦るかもしれないがこのシーンは固定。ジャンプボタンを押せば問題ない。



デモシーン。ここはジャンプボタン固定。



成功すれば無茶苦茶かっこいいアクションが…。

応接室のような場所がステージ3のラスト。このシーンには椅子などが配置されていて、いくつか武器として用いることもできるがわざわざ使用する必要はない。

さてボスが登場した時点でGUNを持っているならば、まずは弾が尽き果てるまで撃ち、できるだけダメージを与えよう。

そして素手の状態になったならKボタンを押し続け、サマーソルトキックを仕込み、ボスと縦軸が僅かにずれるような位置まで移動する。そしてサマーソルトで斬るといった攻撃を基本に攻めよう。

というのもこのボスは正面から攻撃に対してはガードすることが多く、特にしゃがみガードのポーズを取った後は必ずと言っていいほど無敵技を繰り出してくるので、正直分が悪い。またその身体の大きさからか投げることもできないといった条件付き。そこ

君の笑顔はボクのマイナスエネルギー

——君は今回の事件でテロリストたちに人質として囚われの身となったわけだけど、そのときの気分はどうだったの？

キ・そうね〜。まあ、捕まった原因はわからないんだけど〜、きっと、変ないたずらとかされるかと思って、ちょっぴり怖かったの。

——いや。それはないと思う。

キ・でも、世界で一番美しいこのアタシの顔とバディからすれば〜いたずらされなかったことは奇跡に値するわ。

——……。いやぁ、拉致られた原因は君がたまたま大統領の娘だったからで、その容姿とはまったくの無関係だと思うなぁ。

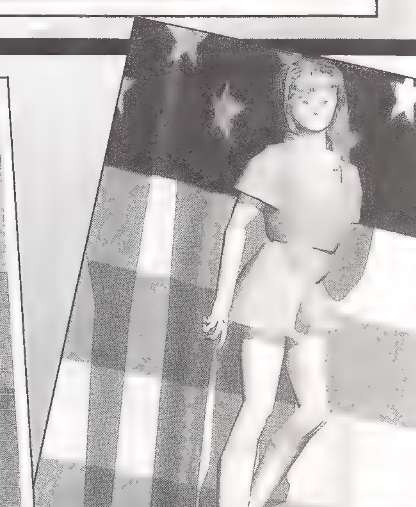
キ・ええ〜？でも、絶対アタシの容姿目当てで捕まえたことは間違いないわ。だって実際に、この場にいるあなただってときめいているじゃない。

——（ブチッ）悪いけど俺は12歳の子供に手を出すほど飢えてるわけじゃねえし、たとえ君が18歳でも遠慮させてもらうよ、ハハ。

キ・イヤ〜ン。かわいい人ね。大人のクセにそんなに強がっちゃって。アタシが欲しいならはっきり言えばいいのに。でもアタシは競争率高いわよ。だって、なんといってもプレジデント・ドーターすなわちVIPだし〜。名前もあのキャロ○イン・ヨーコと一緒だし〜。

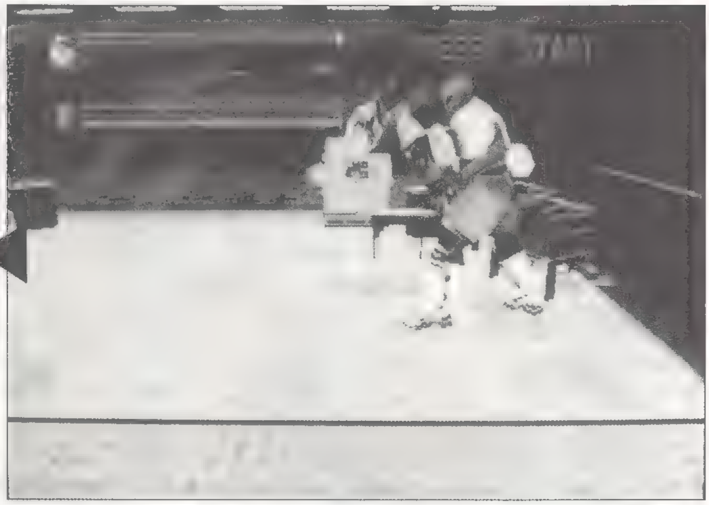
——て、てめえ…。



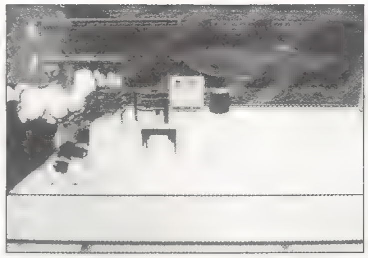




起きあがりに再度サマー。これを繰り返すことで簡単に倒すことができる。



ステージ3ボス。縦軸をずらしてサマーソルトをヒットさせてダウンを奪い…、



ボスがしゃがみガードポーズを取ったなら、その後ほぼ無敵技を出すと思っていい。

で縦軸をずらして相手のガードをはずし、攻撃することが重要となるのだ。

またサマーソルトを用いる理由としては以下のことが挙げられる。まずヒットすれば必ずダウンを奪えること。そしてボスが時折繰り出すボディプレスにも打ち勝つことができるということである（ただしボディプレスに対してはあくまで縦移動でかわすことが基本）。サマーソルトを一度ヒットさせてダウンを奪ったら、相手の起きあがりにまたサマーソルトを合わせる。コツさえ掴めばノーダメージで倒すことができるぞ。

ちなみにボスが無敵技を出すと思ったのなら、縦方向に移動してかわすか、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのスピニングアタックを出しつつ、レバーを引き一度退却するといった対処法がベターだ。

ステージ4

フレ○ィ男をなんとか倒したところで、再度エターナルタワーを上へ上へと昇る。そして屋上へ。ほんの少し前、この場所から潜入したばかりだというのに、随分と長い時間を過ごしたような気になる。お気に入りの服も既にボロボロ。許せん!テロリストどもよ。服の仇はとってやるぜ。

ロケットによる狙撃から逃れるために、俺はエターナルタワーの渡り廊下を進むことにした。だが、ここにもご丁寧に敵が待ち伏せていた。以前闘った強敵、ロボットだ。

●ステージ4 シーン1

舞台は屋上、大きなパラボラアンテナ（?）がところ狭しと動き回っている。このアンテナは時折画面奥から左右手前に移動してくることがあり、この時攻撃判定をもっているので注意すること。

さてこのシーンではまず2人の男が登場する。1人はアフロで、もう1人はロンゲ。わりと生かした組み合わせだが、2人とも文句なしに強い。ステージ2で登場した空手マンタイプと思ってくればいいだろう。確実な方法というものはないが、できるだけ安全に倒すよう心がけよう。こいつらを倒した後、さらに2人の男が登場するがこいつらは雑魚だ。



ステージ4のシーン1。パラボラアンテナには当たり判定が存在するので、注意すること。



シーン1開幕時。この2人の捌き方が重要。

●ステージ4 デモシーン

屋上での闘いを終えるとデモシーンに入る。内容はまた例の紳士風の男がロケットランチャーをぶっ放すというもの。ここでの選択肢はレバー↑もしくは↓。落ち着いて入力しよう。



デモシーン。まずマシンガンで足元をすくわれた後…、



ロケットで追い打ちを受ける。ここでの選択肢は↑か↓。落ち着いてかわせー

●ステージ4 シーン2

狭い通路にステージ2のボス、ロボットが待ち伏せしている。しかし画面上にいるのは一機のみ。時間が経過すると2台めが登場するが、PPPKハメで2台めが出現する前に倒すことができる。つまり余裕ということだ。



デモシーンの後はロボットが待ち伏せしている。



しかし2台めが登場する前にPPPKハメで瞬殺可能だ。

ビルの間を渡りきり、新たなる扉を僅かに開く。するとその隙間から酒を酌み交わし、たわいのない話に花を咲かせる男どもが俺の視界に飛び込んできた。
「殺るなら今しかない」
俺は渾身の力を込めて扉を蹴破った。慌てるテロリストども。堕落しきった奴らには怒りの鉄拳制裁だ。

●ステージ4 デモシーン2

ボスを倒した後、エレベーター通路の階段を昇るデモシーンが待っている。
このシーンは中央に2本の梯子が掛かっており、エレベーターが通過する際に反対側の梯子に移らないとダメージを受けてしまう。エレベーター通過の際、指示が出されるので左右にレバーを入れて回避しよう。
また画面中央にライフカプセルが落ちてくるが、せっかくだからエレベーターをうまくかわしつつ回収。

次号の予定

次回はラスボスまで一気に攻略する予定。つまり攻略編も最終回といったところだろうか。開発者インタビューなどの企画も盛りだくさんの次号、期待半分で待て！



次号で攻略も最終回。ヒロインの笑顔を取り戻そう！

●ステージ4 シーン3

画面奥のほうに酒やオードブルとともに、横になっている敵が3人いるが、ここはまず画面中央に落ちている対戦車ライフルを拾おう。



パーティルーム。敵がくつろいでいる間に対戦車ライフルを拾い…、

そして画面左側で待機して順にぶっ放していく。特に空手マンにはより多くダメージを与えたいところだ。ちなみに弾切れとなったのなら、素手で闘う。画面上に"割れた瓶"が落ちているハズだが、あえてここは無視。後で使うからだ。
さて雑魚どもをあらかた片づけたら、ステージ4のボスの登場となる。
ステージ4のボスはなんと2人組。2人ともステージ1と同タイプのキャラだ。
さてかれらは順に登場するわけだが、ステージ3ボスと同様に正面から闘ってもガードされることが多く、さらに2人が出揃ってしまうとかなり苦しい。
そこで例の割れた瓶を拾うのだ。この割れた瓶による攻撃はガード不能。P連打で攻めればかなりのダメージを与えることができる。また常に移動してできるだけ2人まとめて攻撃するようにできればベスト。



画面左側でぶっ放せ！

また瓶を紛失してしまった場合はステージ3と同様、軸をずらしてからサマーソルトキックで攻撃する。もちろんまとめて攻める要にしたいところだ。
ところで彼らをダウンさせた場合、決して正面に位置しないよう注意すること。彼らは起きあがりにローリングアタックを繰り出してくることがあり、これをくらうと致命傷になりかねないからだ。



ステージ4ボスには割れた瓶、P連打が有効だ。



博多でトンコツ、秋田でキリタンポ!
キャサ夫のどんな感じ?

今回で、とうとう最後のVF2.1イベントになる「どんな感じ?」。約2年にわたり、たくさんの夢を与えてくれてありがとう。

九州男児、天神に集結!
イベントIN天神GIGO

7月21日、日本列島南西部は九州、福岡市に位置する博多区天神。ここでセガが主催するイベント「VF2.1鉄人100人組手」が天神GIGOで行われた。

内容は勿論、VF2.1とラストブロンクスの2機種。VF2.1に関しては、発売されてから優に1年は経っているのに、未だ衰えを見せない超人気格闘ゲームだ。

今回のイベントは、もうおなじみになりつつある、ブンブン丸とキャサ夫ペアで博多に殴り込みをかけた。

割と九州もノリが北海道に似ているね

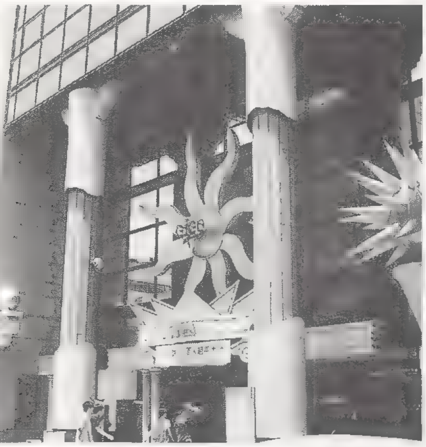
イベントに参加してくれた人数（ギャラリーも含む）は、だいたい200名前後。割と大勢の人がきてくれたのだ。今現在になっても、これだけのVFファンが存在するという証拠だといえよう。

ただ、来てくれたたくさんのお客さんに一言。

九州のギャラリーは、北海道とノリがかなり近い。分かりやすく説明すると、ギャラリーは対戦中、普通なら何かカッコのいい技や難しいテクニカルな技を決めると「スゲー」とか「ワー」など、必ず何かしらのリアクションがあり、それによって場内のテンションが盛り上がっていく。

しかし、天神でギャラリーをしていた人たちの前で先ほどのような出来事があっても、取るリアクションは小声で「おぉ」とか、ヒソヒソ系のマニアックな反応しかない。イベントを楽しんでいる傾向が見られないのだ。

別に「サクラ」っぽくワザと盛り上がられてしまっても、こっちのリアクションが困ってしまうので、無理にとはいわない。でも、もうちょっと自分に素直になって、盛り上がるべきところでは参加してほしいものだ。もちろん、対戦内容に対しての緻密な分析も必要だぞ。



これが天神GIGO。外も暑いけど太陽も暑そうだ。



う〜ん、熱心に聞いてくれるのはいいんだけど…。

レベル的には、もうここまでか!?

2.1の九州事情だが、やはり基本的なレベルはほとんど他地域と一緒で、目立った戦術を使い、それでいて負けしらずという人はいなかった。

闘い内容も露骨な待ちもなく、下パンチもちゃんと見て確認して出してくるといった反応タイプが多い。しゃがみダッシュも比較的使いこなし、その意味も割と知っている様子だ。

ここら辺の戦略としてはオーソドックスで、そこら辺の相手には簡単には負けないぞといった感じかな。しかし、今回の組手の成績は2人共90勝前後をキープした安定ぶり。

なぜ、これだけ勝つことができるのか、博多の人たちは疑問に思う部分があるんじゃないかな?

理由は一つ。どんなに入力がうまく、コマンドミスをしない人でも、攻撃連携に片寄りができてしまうとダメだ。自分の決め手があっても、それはすぐ相手にばれてしまい、決めさせてくれない。

これを逆の立場で言うと、それだけ連携攻撃のバリエーションが少ないということを示すのだ。まあ、これは「どんな感じ?」が始まってからずっと言い続けてると思うが、技の計算と発想の豊かさがいかにあるか、ここが一番重要な点となるのだ。

これは、今後発売される待ちに待ったVF3でも必ず言えてくることだ。とにかく固定観念をすてて、自分なりの攻撃連携を豊富にしたものの勝ちということを覚えておいてほしい。

何はともあれ、博多はぜひもう一度VF3でのイベントで行ってみたいところなので、そのときにはビックリするような強さを身につけていてほしい。



暑い中、外に置かれたモニターで試合を見る人も…。ご苦労様です。

東北最大級のアミューズメントスペース
ソユープレイランド・ソピア

秋田県秋田市御所野にある秋田ショッピングセンター。この中には、東北最大級を誇る約1000坪のアミューズメントパークが存在する。置いてあるゲームは、アクションから格闘、シューティング、メダルゲームまでもが設置されているのだ。

店内のほうも明るく健全なイメージを持ち、ファミリーからヤング、アダルトまで、より多くの年齢層が楽しめる、暇をしないスペースである。

営業時間のほうも、ショッピングセンター内に設置されているとはいえ、あくまでもゲームセンターなので、深夜0時となっている。ゲーマーには最適の立地条件だぞ。

この「ソユープレイランド・ソピア」は今夏、様々な夏祭りイベントを開催した。その中で、今回の「イベント2.1組手」が（株）カルビー、（株）ビーアンドエフ、そして我がゲーメスト協賛のもと実現したのだ。

秋田県のみんな、闘いの基本は押さえていたぞー でも…

対戦をしてみた感じ、基本的な流れは摑んでいて、ファジイガードや空中コンボなどのコマンド入力系もうまかったと思う。

このお店は、ボクがいった約1カ月前に実は鉄人が現れている。名は池袋サラ。VFをやっている人なら誰もが知っている人だと思う。

秋田にくる前日、池袋サラ氏にバッタリ会い、秋田の情報を聞いた。すると、「秋田は面白いよ」と返答があり、自分でもワクワクしていたのだ。

で、実際に秋田で組手を終



えた。感想は…本当に楽しい。待ちもほとんどないし、使用されるキャラクターも片寄りがない。非常に環境がいいと思う。

待ちが少ない理由は、まあ、プレイしてつまらないというのもあるが、仲間同士が自主的に待ちを嫌っているからだと思う。良いことだ。

キャラクターの使用率も片寄りがないということは、苦手な相手がいなくなる。これにつながり非常に良い状況だ。

ただ、組手が終わって野試合をしている最中にちょっと小耳にはさんだのが「意外にスカし入ってんじゃん」の一言。これは、ちょっと気に入らないな。

その地域の闘うスタイルというのが存在する、というのは分かる。しかし、よそから来た人に何の説明もなく、しかも終わったあとに言うというのが問題ある。実際、自分でも相手の技をスカすといった闘いをしているのは承知の上だ。だが、何もしないで、ただ相手の技（相手が近寄ってくるの）を待っているわけではない。

相手の技をスカすために、あらかじめ相手に近寄り技を出し、誘う動作を行っているのだ。で、誘うために出した技がヒットすれば、そのまま連携に移り、ガードされたら反撃してくるところをスカすのだ。地域によっては「絶対に後ろに下がらない」という所もあるが、基本的にこれは「仲間とやってくれ」ってな感じで、他人とプレイして文句を言うのは筋が通っていない。

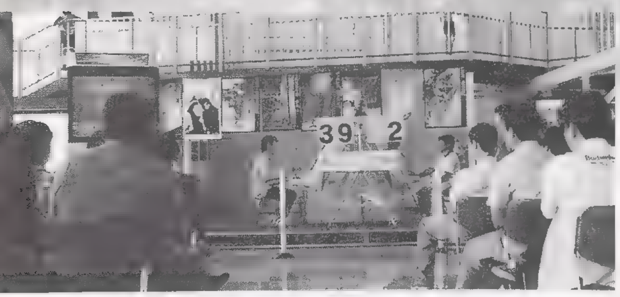
だいたい、肘をガードさせて、そのあと相手が肘を出してくる。それをしゃがみ下がりで、ぎりぎりスカして技を決めるのが悪いのか？普通ならこんな接近戦で、相手の技をスカし、それに反応して反撃するのを見たらすごいと思うのが普通ではないのか？

技をスカして文句があるなら、何の戦略も考えなくても勝つことができるアキラの当て身パンチ、投げ失敗しゃがみパンチは文句がないのか？

オレの場合、近づくのを待ってるヤツもムカツクが、それよりも何の研究もしないで、戦略なしにただ強い技を連発して勝利を掴んでるヤツのほうが100倍ムカツクよ。それにファジイガードはどうする？しゃがみ投げ以外は絶対にくらうことがないんだぞ。

二択もなにも、技を決めることができないんだぞ。こっちのほうがズルイとは思わないかい。

まあ、これらはVF3でほとんどが解消されると思う。そのとき真の強さが分かるはずだ。



これがステージ。スペースあっての技だね。

呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ～ン！キャサ夫の

イベント情報

みんな、久しぶりー

バーチャ3も出たし、季節は良いし、なんか思わずどっか行きたくなっちゃうよね。

そんなわけで、キャサ夫はイギリスまでV.F.3をしに行っちゃいます。まあ～ゲームがうまいと海外まで行けちゃうんだよ、ずるいなー。しかし残念ながらこの企画はキャサ夫と行くイギリスツアーじゃないので、悪しからず。

バーチャ2でのイベントは8月の秋田でうちどめ、これからは3で各地に出没しちゃうぞー　よろしくー!!

1軒目

日時／9月29日～10月3日
場所／イギリス／ロンドン
セガ・アミューズメントテーマパーク
内容／バーチャ3デモプレイ、組手。バーチャ2もあるかも。

この渡英にはライターのC・LANも同行。イギリスのゲーセン事情をリポートしちゃうぞ。

2軒目

日時／10月13日（日）
場所／アミューズメントプラザKーDS
千葉県市原市五井2962-1
電話／0436-24-9447
内容／バーチャ3トーナメント、組手など。

夏まで毎週イベント行ってたんで、なかなか記事にならないお店があります。掲載するつもりはあるので、気長にリポート待っててね。

中級左回りに挑戦だ!

Super GT 24h

長～いコースを走るぞ!

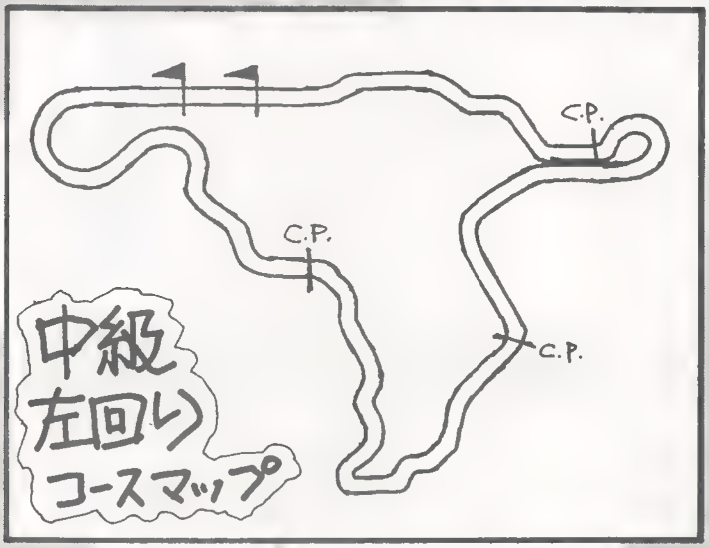
1周が長くなると覚えるのも大変!やはり回数をこなして少しずつ覚えていくしかない。気長にいこう!

担当：ずるずる

中級コース 左回り まずはコースを暗記!

とにかく長いですこのコース!いつものことですがどんな構成であるのかを把握することから始め、少しずつコースを暗記していこう。

問題は山岳地帯。先が見えにくく、「見て判断して走る」というテクニックは使えない。「完璧に覚える」を目標とし、アタックをするぞ!

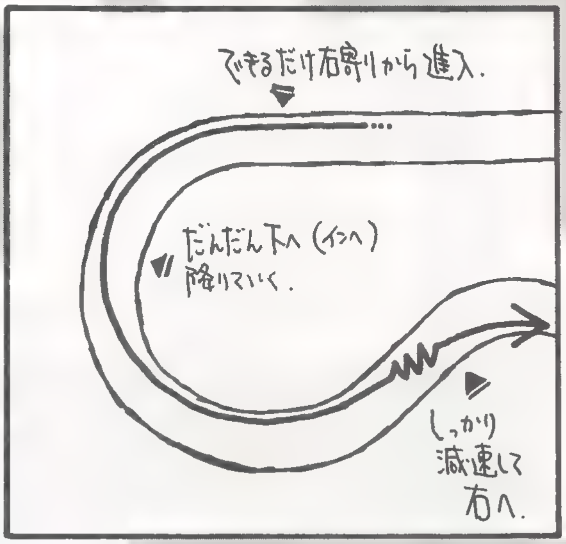


早めハンドリングでミスを抑えていくぞ!

ロングコースになるとスタートはローリングスタートに変わる。それによりグリッドスタートのようなアクセルワークはなくなり、全開でOKになった!こりゃ楽だーっ!



アクセル全開のままスタートできるのはグッドーいくぜ!

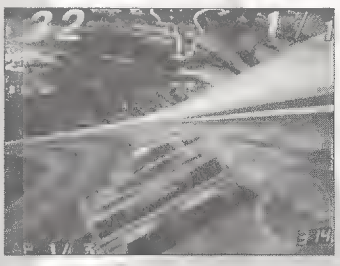


スタートしたらラインをよりアウト側(右側)にし、1つ目のバンクカーブの準備へ。

少しでも高いスピードを維持するため、バンクカーブは一番高いところを走る。

しばらくその高いところを走るが、次の右カーブの進入のために、バンクを少しずつ降りていきインへ。

バンクカーブが終わる前にインに入り、終わったとき、次の右カーブへのインへ向けてハンドルを真っすぐにできるようにする。ここの操作は、慣れが必要。やり込もう!



高いスピードでアウトから入り、少しずつインへ入っていく。

初級「左回り」でも触れたが、ここの切り返しの部分、それほどやさしくはない。その理由は全開で走り抜けるのが難しいからだー



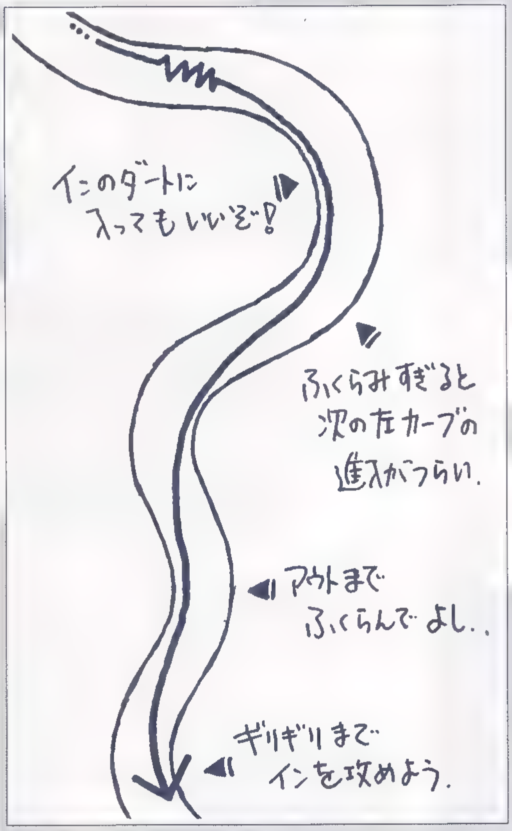
多少インの芝に入っても可。とにかくあわてずにラインを変更。

中級「左回り」になってもそれは同じ。いかに速く走り抜けるかがポイントとなる。

直進状態でしっかり減速できればグリップ走行で抜けられるところだが、ここは安全に早めに減速をすることでテールをスライドさせて芝にめり込んでいくイメージでドリフトをしていく。

ハンドルの切りすぎに注意。

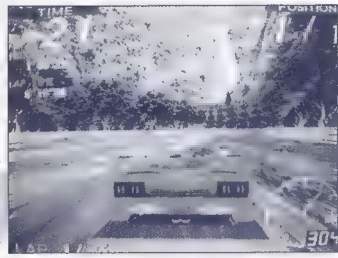
キミならやれる！オレでもできる！
今だから満点攻略決戦!!



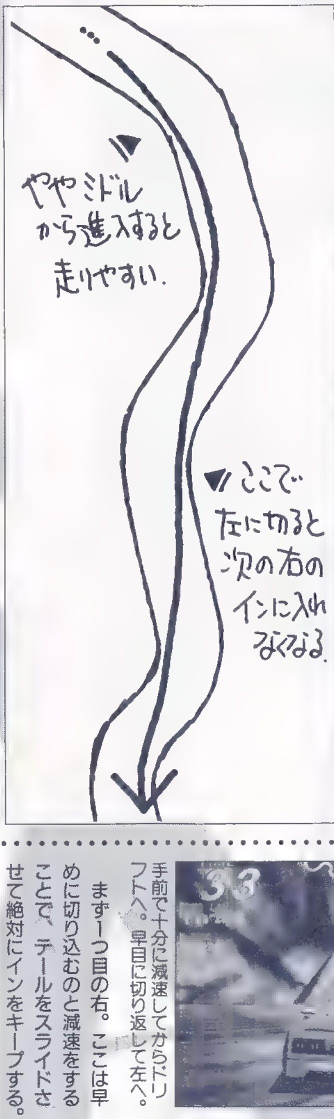


全開のまま進入。でもきちんとインを突かないとふくらむぞー

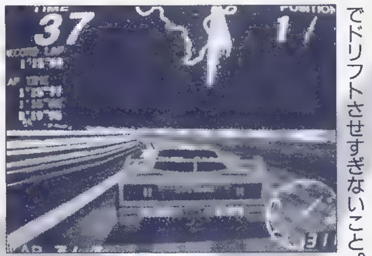
右カーブをドリフトで抜けると登り坂の先に左カーブが待っている。全開のまま強引にインへ進入していく。



すぐ反応して右カーブのインへ切り返してすぐ左へ。



初級ならこのままドリフトさせてさらに左へ曲がっていくのだが、中級では右カーブへコースが変わり、右カーブへ続いていく。そのため、クセでドリフトさせすぎないこと。



左カーブでのインはすぐガードレール。気をつけよう。

ふくらみすぎないようにしながらすぐ右へ切り返し、コースなりに走っていく。



ややミドルからインへ入る。思いきって切り込もう。

アウト＝イン＝アウトをしながらその次の左カーブを抜けていく。

左カーブを抜けるとその先にトンネルが見えてくる。このトンネルが島の反対側に抜けるトンネルになる。

トンネル内にもカーブが存在する。

入っていきなり右へ。そして左へ。これに対応すべく、トンネルの進入直前は左寄りを走り、入ってすぐ右へ切り込んでインへ。すぐ切り返して左カーブのインへ。

この左カーブはあまり長くないので、がんばりすぎないようにする。なぜならその先のトンネルの出口で少し右へ曲がっているからだ（この部分、先がわかりにくい）。



軽く左へ。すぐハンドルを戻して出口の右カーブのインへ。

トンネルを抜けたらその先の左カーブのインを目指して直進し加速させる。

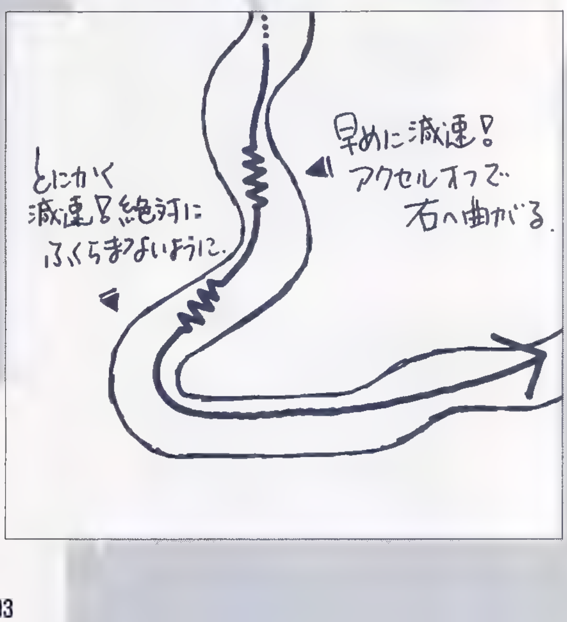
その左カーブを抜けると難しい右、左カーブへ。しっかり左に寄って準備。





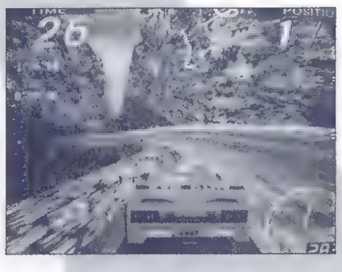
手前で十分に減速してからドリフトへ。早目に切り返して左へ。

まず一つ目の右。ここは早めに切り込むのと減速をすることで、テールをスライドさせて絶対にインをキープする。



アウト＝イン＝アウトと走りすぐ左へ切り返し、マシンの向きが変わり始めたらさらに減速をして逆方向のドリフトを開始する。

ここでスピードが高すぎると絶対にインに入れないぞー



とにかく直線的に走り、どんどん加速していくところ。

しっかりインをキープしたら、ふくらむのを抑えるためにアクセルをコントロールしていく。

ハンドルをしっかり操作してマシンを安定させ、この先の下り坂の展開の準備へ。どんどん加速していくところなので、切りすぎないこと。



下りつつ左、右、左と曲がっていく。少しでも速く走るために、できるだけ直線的に走る。



アウトから一気にインへ。少しでも遅れるとふくらむぞ！

下りきったところの左カーブは、できるだけアウト側から早めに切り込んで全開のままインを抜けて走る。

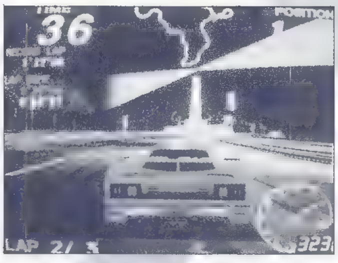
小さい右カーブが2回あるが、ここはインベタでOK。



切っている時間が長いとインにくい込みすぎるので注意！



ただ路面とガードレールの境目がわかりにくいので注意してインに寄っていくこと。インに入りすぎてぶつかっても（少しだよ）ふくらむよりはいいだろう。



しっかりインを走ってその先のヘアピンへ。

さて目前に灯台が見えてきたら左への急カーブが待っているぞ！

この左カーブ、大きいので長く感じるため、いつインを突けばいいかわかりにくい。

実際に走ってみてもどのあたりで半分なのかがわかりにくいので、図で理解してくれるといいだろう。

文意ではそのときの流れを書いていくとする。

まず進入。

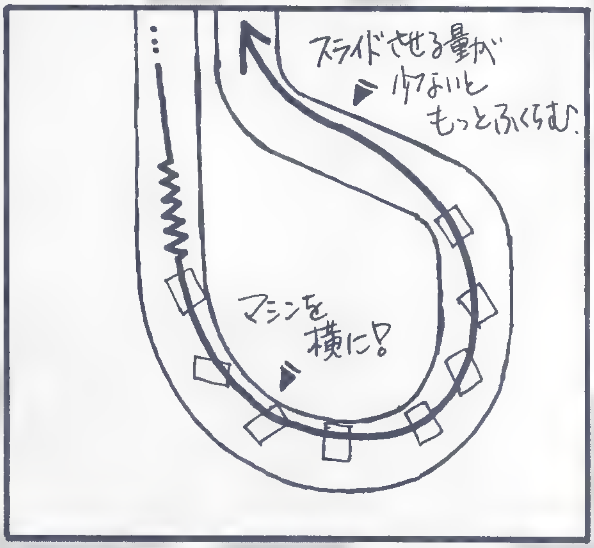
進入はアウトからだが、ドリフトをさせて流れていくことを考えて、このままではインに入りすぎるというラインで進入していく。そしてドリフトへ。ここのドリフトは、より切り込んで横にする。

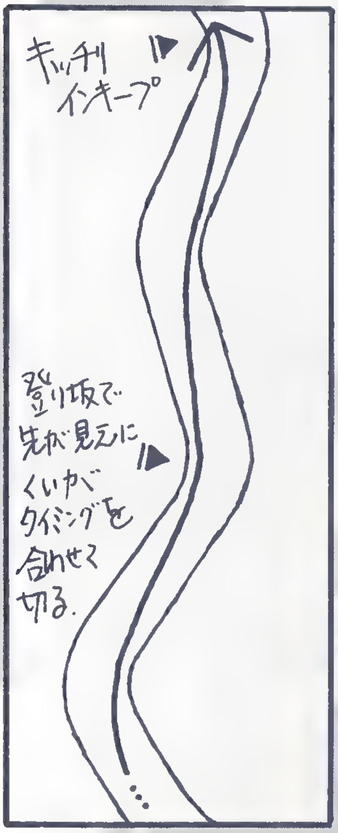




手前で減速。思いきりマシンを横にして出口へ抜けていく。

横にしつつアクセルをコントロールし、できる限りインをキープして走る。



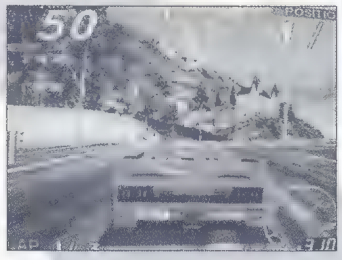


カーブの後半に入ったらハンドルを戻していき、少しずつふくらんで次の右カーブへ。



ふくらむとここより右へ出てしまう。アクセルワークで調整。

ふくらんだ先で右カーブのインを突き、そのまま次の右カーブのインへ一つの弧で抜け、登り坂を走り、その次の左カーブを抜けていく。



見えにくいが、タイミングを合わせてインへ切り込んでいこう。

軽く右へ曲がったらトンネルへ。

トンネル内は、左、左、右と曲がるので、それに合わせてインを通っていく。

そしてメインスタンド前へ。流れるようにここへ来たい。



新刊2百点

これが「HB倶楽部」だっ!!

豊富なアイテムと品揃えに自信あり！

「地理的な問題でイベントに行けない」「近くに同人誌専門店がなくて、欲しい同人誌が手に入らない」解りました。それじゃその希望をかなえてあげましょう!! HB倶楽部が総合通販を行っています。皆さんの願いがかないます。

サークル様



現在5百サークルに参加していただいてます。

せっかく作った本なんだけど、売り子がいない!!スペースが取れなかった。原稿落ちた。非常に良く有る話ですがHB倶楽部におまかせ下さい。面倒な通販業務もOK!!しっかりした在庫管理であなたの大切な同人アイテムを会員の皆様にお届けします。

代金支払い

アイテム発送

同人アイテム通販代行
HB倶楽部



HB倶楽部本部当ビル2階

イベントは行って帰って来るだけで疲れちゃうケド、通だったらHB倶楽部を利用すべし!!毎月一回送られてくるHBプレスを見て注文すればお気に入りのサークルの本がスグ届く。一冊から100冊以上の注文もバッチリ対応してくれる。優秀な通販スタッフだからこそできるんですよ。

〒162 東京都新宿区富久町1-5 ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局」係 ☎03（5379−0967）

会報「HBプレス」によるアイテムの注文と発送

HB倶楽部会員

現在会員数9千2百人

同人誌が好きでたまらない!!HBの会員さんは欲しい同人誌をソク注文スグ発送。HBプレスなら新刊情報も毎号連載されてるから当り外れがないよ。



特典付きで通販！

一般のお客様

各種専門誌に連載された期間限定による同人アイテムの通販によってHB倶楽部で扱っている本が、お客様の元へ届きます。

安心、親切な会員制で、現在会員は9千人！ HB倶楽部は他店では真似のできない価格とサービスで、アニメファン、同人誌マニアに多大な信頼を得ています。迅速な処理と多くのアイテム数で、情報もたくさん手に入るHB倶楽部に今すぐ入会だっ!

探していたあの美少女達がここにいる!! 新都心東京

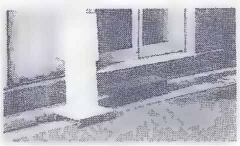
在庫常時3万冊の凄さ！

マニアのための聖地誕生!!その名はまんがキッズ

通販だけじゃものたりない！



合理的なシステム処理で即日発送
大量注文にも敏速対応こりゃ凄い



この看板が目標!!
1階が上州屋
横の入口入って3F



新宿丸井メンズ館横。
この建物に要注意だっ！

プレミアム同人誌もばっちり入手できちゃう！マニアのためのショップ

新刊在庫合わせて3万冊の規模を誇る当店ではお客様のニーズに応えるため色々な工夫をしています。たとえば同人誌の内容が知りたい時でも大丈夫!!見本誌があるから安心して選べます!!いまどの本が売れているのか？そんな疑問にも店内にあるベスト10コーナーを見れば気に入った一冊が見つかるハズ!!即売会に出ていた本が当日まんがキッズで手に入るサービスも計画中です!!プレミアム同人誌もまんがキッズにはあります!!どうしても欲しいお客様のためにお手頃価格で提供します。同人誌だけでなくコミック誌のバックナンバーも大量在庫!!買い逃がした一冊も手に入る。営業時間は何と朝11時から夜の11時まで仕事帰りに気軽に寄れるのが自慢です!!これからもドンドン変わります。まんがキッズに君はクギ付けになるだろう！

どこよりも早い新刊と新鮮な同人情報を提供！

▶マニアのための究極の
同人アイテム専門店

まんがキッズ

年中無休

Tel.03-3350-6651

「まんがの森」から約3分！丸井メンズ館隣り
「つり具の上州屋」の上3階／新宿区新宿3-1-17
山本ビル3階



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第54回

文・四コマ
佐竹雅昭

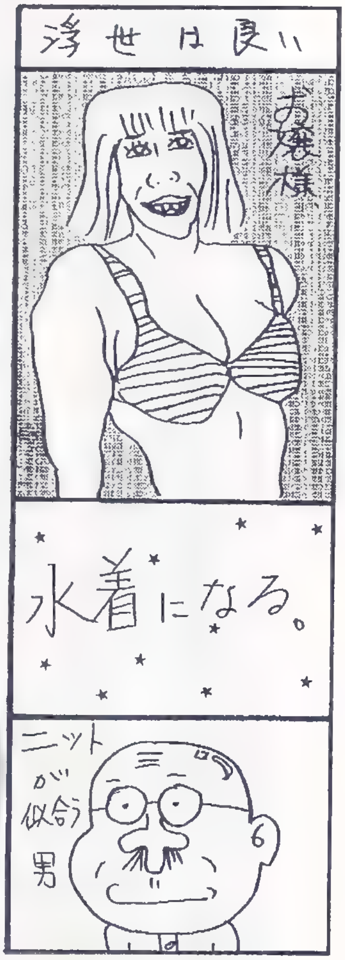
まだ見ぬ何かをもとめ探検に出るのもいい。
哲学的思想に耽るのもいい。この秋は、何かひとつのテーマをもって、自分を成長させようではないか。
そして、変わったその成果を「天使万歳」へ送ってね。



（東京都　庵泥フグ助）

東京湾探検隊

先日、私はとあるイベントに参加した。
そのイベントとは「東京探検隊」というものだった。
参加者は小学生の子供たちと親たちというアットホームな匂いがする方々。
そこで私の役目は、探検隊の隊長を務めるということ。
ここで探検コースを紹介しよう。
まず初めに、東京港から千葉県の木更津港に向けて、船で出発。
船は大型でなく小型でもない、ちょうどよいぐらいの大きさだった。
デッキに出てみると、風がとても心地よい。
（ん〜、なんて気持ちいいんだ。あ〜海だ。ここは海なんだ。誰が何といおうが、ここは海なんだ）
私は自然の素晴らしさを体中に感じていた。
そんなときだった。
隊員の一人が私に話しかけてきた。
「佐竹さん」
小学6年生の少年だった。
「どうしたんだい？」
彼のすべてを包み込むように答えた。
「あの〜、佐竹さんは悩みがありますか？」
唐突な質問だったので、私はデッキから海に落ちそうになった。
「君、急になんだい？君こそ悩みがあるのかい？」
少年は海を見ながら静かに答えた。
「東京ですよ」
「東京？」
私は哲学的な少年の横顔を見ているうちに、彼の想いが少しずつわかりかけてきた。
「ひょっとして、君は東京が変わっていくことに対して、疑問を感じているのかい？」
「その通りです。今回のこの探検も、新しく変化していく東京の姿を改めて確認してみたいんです」
私は感心した。
小学6年生の子供がここまで考えているとは…。
私は彼と出会ってから、今回の探検に対する心を入れ替えた。
（これはウカウカしてられないぞ）
その後、港に到着し、木更津と川崎を横断している橋を見学したり、共同溝といって上下水道やそれぞれの家庭が使ったゴミを穴に入れるだけで、一カ所に集中して集めることができるパイプのあるところも見学した。
すべての探検が終わって帰路につくところだった。
例の少年が私に言った。
「これからの東京は前途が明るいです」
さぁ、日本の夜明けも近い。



ポエム

「年齢的なもの」

さぁ、どれにしよう
プレゼントって困るわ
年齢的なことも
考えなきゃね
その時
一枚のスカーフが
光った

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　国内での試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

お便り募集中!! 天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



現在水面下で着々と進行しているアイランド改造計画。その全貌は近いうちに明らかになる予定ですわ。

とりあえずアシスタントなどを募集かなー。詳細は次号以降でねっ。

（遅ればせながら誕生日プレゼント送ってくれた方々どーもです♥渕健）

今月のいっぱつ

コンチここんち コンティニュー

★駄菓子屋ゲーセン…そこはゲームセンターに行けないチルドレンたちの夢と憩いとへボすぎメルテとレバーおよびボタンがヌルベトでまいっちんぐとか、恐怖の上級生が台を占領！下級生は泣く泣く家でファミコンですわこの恨みはらさでおくべきかの場。

その駄菓子屋ゲーセンでの、私の一番の思い出と言うのが何を隠そう『忍者龍剣伝』である。テクモの新作『DEAD OR ALAIVE』にも登場している、リュウ・ハヤブサの嬉し恥ずかしデビュー作だ。（といっても、アーケードではこれ一作から後は、現在までずっとご無沙汰でござル）

さて、当時まだ小学生だった青尻ボーイの私は、このゲームの謎的世界観、そしてハヤブサ君の勇姿にぞっこんとなり、連日連夜、五時の時報が聞こえるまで（夜やないやん）、決して多くない小遣いを使って、狂ったようにPLAYしまくった。

が、悲しいかな、所詮はゲームの腕もガキレベル（今もちっとも変わっとらん気もするが）。インストカードもろくすっぽ読まずして、クリアできるはずもない。オマケにメンテもヘッポコだ。

友人を使用しての2人同時プレイですら、ステージ2を越えられないという体たらく。

（コンティニューする金もない）しかし、これはこれで、私は結構楽しかった。

そんなある日のこと。ゲームオーバー後、友人と忍者と横断歩道について語り合っていた時、私はふと画面に視線を移した。

そこには、辺りをモンスターに囲まれ、縛り付けられたハヤブサと、彼に迫りくる丸ノコという見慣れたコンティニュー画面が。

私は何げにボタンを連打して、コンティニューカウントを速めてみた。早口でコンティニューカウントが進む。そして異様な早さで迫る丸ノコ、プルプルと体を揺さぶるハヤブサのイヤイヤスピードも早まる。

『ゼロ』

カウントが終わり、丸ノコがハヤブサの胸にちょっと当たると、画面はハヤブサの野太い悲鳴と共に真っ赤に染まる。

―その瞬間、なぜか私は突然ハヤブサの悲鳴に合わせ、さらに野太く「オオ～ゥ」と叫んでしまった―

そして続いて流れる音楽。

『♪デロリラロリ～ドスコイ、ドスコイ』

・ゲームオーバーのSE

突如生まれたその絶妙のハーモニーで、我々はしばし幸せの時間に包まれた。

その日以来、おもむろに再確認された龍剣伝のコンティニューフレーズは、我々のクラスでブレイクした。

『オオ～ウ、デロリラロリ～、ドスコイ、ドスコイ』の叫びが、クラス中の男子に広まり、この愚行は市民権を得たのだ。

用法として、先生様が「○班はトイレの掃除ね」などと言おうものなら、クラス中の男子が一斉に「オオ～ゥ」などと奇声を発するのだ。これには先生もさぞかし困ったことだろう。

しかし、この現象も半月もすればロットランド遊び（非常に危険）に取って変わられ、速攻ですたれてしまった。

あのころはよかったなあ。

PS.テクモさん、デッドオアアライブのコンティニュー画面は龍剣伝でいきませんか。今こそ全小学生ゲーマーたちの間で、わずかながらも忍者龍剣伝の感動を伝えるってのは。ダメ？

（神奈川県　最狂流の漢　キャプテン☆サリエリ君当Ⓐ）

☆やっぱり小学校生活には龍剣伝は欠かせないよね～。ってそんなことあるかい。いやあるかも（一人上手）。

確か龍剣伝の画面は173号に載ってたよ。知らない方はチェックしとこう。

最近はあの手の濃いデンジャラーな雰囲気のコンティニュー画面はめっきり見なくなったなあ。時を越えて、あのアンダーグラウンドな空気を今時のヤングたちに伝えるのも一興かもネッ㊥。

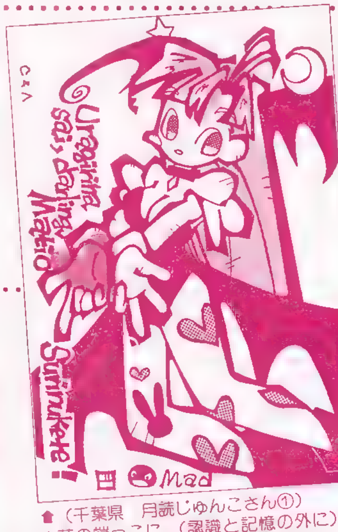
アイランド軍団からのお知らせ

秋口に出るとか言いながら、ちいとも出る気配がなさそげなアイランドムックだが、現在着々と仕込みが進行中。

読者コーナーの他に、各種企画がてんこ盛りの、アイランド読者必携の一冊になる予定。なるといいなあ。なれ。

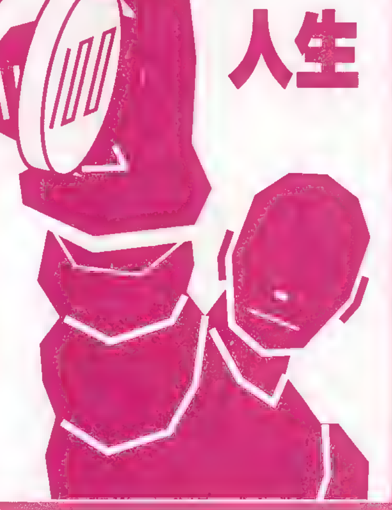
今回の増刊は前回出た黙示録とは装丁も内容も異にして、どっちかって言うとゲーメストハンドブックアイランド偏重版みたいな雰囲気を予定しております。

1000枚レベルの怒涛の復活大会やら、ゲレンジャー新作やら謎の技表やら、何やらアンダーグラウンドな雰囲気が漂うアイランドムックは11月発売よ～て～い～。



⬆（千葉県　月読じゅんこさん①）
☆夢の端っこに、（認識と記憶の外に）いつもひっかかってる大切なカケラ…？

がぶりよつゲーマー人生

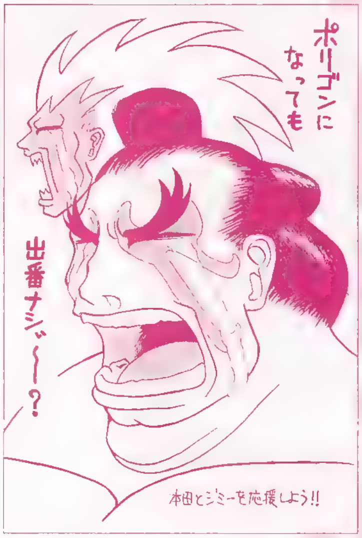


嗚呼、過ぎ去りし灼熱の日々…夏休み日記特集

★もはや秋のたたずまいを見せる今日このごろ、いきなりやって来た夏休みリプレイコーナー。時間差攻撃は出版業界の炎のさだめよのう。皆さんより寄せられたアンケートハガキを中心に贈る、全国のゲーマーたちはこんな夏休みを送っていたのサ特集。彼らが何を見、何を聴き、何を考えて過ごして来たのか、その驚愕の日々が赤裸々にッ。

夏休み、実家に帰ったとき、近くのゲーセンにいったら「スーパーパズルファイター・ダン限定戦」という大会が行われていた。何の戦略もあったもんじゃねェ。でも、おもしろかったよ。
（兵庫県　尾塩知子さんⒷ）
☆こーゆーオツな企画も夏休みなればこそ。なんてな。

そう言えば「ドリル」って口で言う時に巻き舌になるのはなぜでしょう。
（滋賀県　五十嵐五百君Ⓒ）
☆ドゥリイル？



➡（東京都　子プロセス君②）
☆ひっとしてストIIムービーが引退試合だったとか…。

私の住居の近くのゲーセンには、ご自由にお飲み下さいコーナー（夏・麦茶、冬・コーヒー）のあるゲーセンが2店あります。やっぱいいですよね。こういうのって。
（神奈川県　けろちゃんⒹ）
☆ウイ。夏とかはとっても助かるよね～。

ゲーメストEXPO、2日目の最大の目玉は、「KOF'96」でも「バーチャ3」でもなく、ギンくんのコスプレだったと思う。いやーいいモノ見たぜって感じ。九州から行ったかいがあったってもんです。
（熊本県　高橋拓君Ⓔ）
☆確かにアレは異様に目立ってたな。私もギンくんと握手したかったぜ。

サイフがどっか行って大ピーンチ！　国民保険とかはらわんといかんのにな一。
（滋賀県　TMX君Ⓕ）
☆必死こいて探さないとゲームはともかくゲーメストも買えないぞ。エサも。

サイキックフォースと闘姫伝承をやろうと思ってゲーセンに行くと、見慣れぬアイツがいたのですよ（動揺）。ガンシューコーナーにて、ひたすらに自己主張し続けるそのさまはまさにガンシューの王！キングオブガンシュー！『ガンブレードNY』！「逃げ惑うロボを撃ち殺せ！奴らは敵だ情けはいらねぇ！ひゃははっ逃げてるよコイツ必死だよ！ははははっうひ（壊れモノ）」一通りプレイを終えると…そこはバラ色♥冷たい視線♥「明日もこよっと！」
（埼玉県　ガンブレジャンキーEQ0君Ⓖ）
☆何かと開放的になる夏だが…君は開き過ぎだ…。



➡（東京都　ヘボ野玉子さん③）
☆世界一純粋な本能マシーンな・ん・だ・よ！

大予想!!「子育てクイズマイエンジェル2」は絶対こーなる。
…従来の女の子育成モードに加え、男の子育成モードを追加!!　勿論現実離れの美少年で、世のお姉様方の支持絶大!!
少女(ロリ)趣味の理解拡大にはまず少年(ショタ)の趣味の開拓から!!　ナムコならやってくれる…。
（神奈川県　内海歳士君Ⓙ）

ゲ～。EXPO行きたかったぜ～。しかし、鳥取と東京の間は、スターグラディエイターのサターンのデコより広かった。
（鳥取県　ZAA君Ⓗ）
☆地方の皆様にはご負担をおかけして申し訳ない。宅配便とかで全国的にフォローしたかったぜ。いやさやるべきか。

対戦で初めてMAX八稚女を出した時に友人に「八稚女の入力ミスしちゃった」と言ってしまった。
（兵庫県　マチュア君Ⓘ）
☆何かもう違う技だもんなあ。

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔22〕〔　〕
9：あなたのご意見をご自由に（P.N. イシュメイル）
アイランドへの投稿もどーぞ。

ボクの1日
13:00 起床
14:00〜17:00 バイト
17:30〜19:30 ゲーセン（D&D2とマーヴル）
20:00 メシ
22:00 フロ
22:30〜4:00 ロマサガ3
4:30 ねる
これが浪人生の生活か…

ご協力ありがとうございました。

（愛知県　雄刃君④）
↑そりゃないぜミスターって感じ。みんなはパパを大切にしよう。

こーゆーのが流行りなのかね。

THE DIARY OF FIGHTER ACHILLES

☆○月○日
最近、ウチのシマを荒らすシンとかいうドラゴンをシメるために旅立つ。
○月△日
山道でオヤジを助けてしまった。さらに女店員に胸タッチするのも忘れてしまった。今日の冒険は失敗だ。
○月×日
今日はシーフ×2、エルフ×2で冒険した。オーガの前に立ちはだかり、アローとスリングの雨を降らせてやった。一歩も動けず悲鳴を上げているヤツを見ると、ちょっぴり嬉しかった。

△月○日
ハンマーを使ってマンティコアを倒していたら、M・ユーザーのダガーにフィニッシュを取られた。
ダガーを一本投げただけの奴にとも思ったが、彼にはほかの仲間からスナイパーの称号が与えられた。
△月△日
ふるえるぞ人差し指！燃え尽きるほど大オイル!!
キメラがザコであることを知った。
△月×日
ラファエルの洞窟を降りた。エルフのスカートはなぜめくれないのだろう。気になる。
途中の横穴でレッドドラゴンから財宝を盗む。M・ユーザーの魔法のスキをついてボトルでフィニッシュ。
少しはウラミが晴れた。



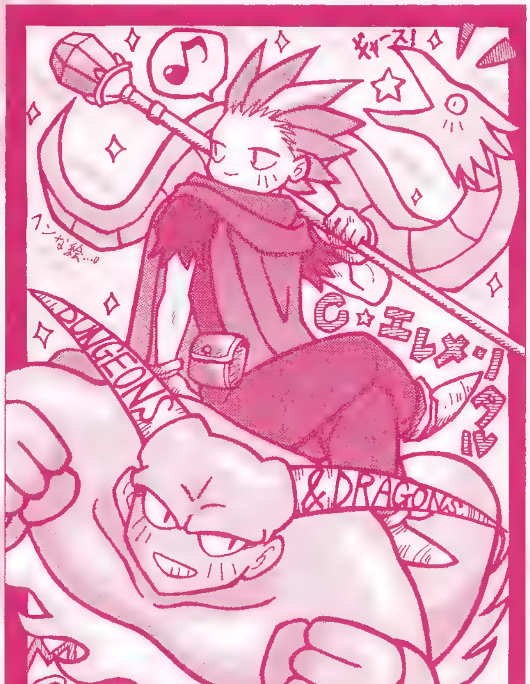
➡（愛知県　星渚さん⑥）
☆実はメタスラやりたいがためだけにネオジオCD買っちまった私（CD版は設定集などが超熱くてお買い得だー）。ちなみに2人同時プレイエンディングはアンカバを超える（笑）エクセレントな出来。ゲーメスト大賞投票までには死んでも見ておくように。MVSでもネオジオでも可だ！



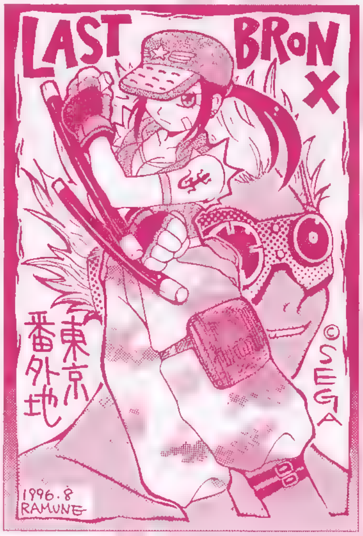
⬆（千葉県　会田惣君⑥）☆こつ、こいつあ一効いてるぜ。

△月□日
エザーホーデンに食われたとき仲間に攻撃された。
「ごめん、気がつかなかった」といいつつ笑ってやがった。人が信じられない。
×月○日
今日はクレリックが2人仲間になった。
2人ともモーニングスターで大回転していると、シャドーエルフがバレーボールのごとく左右に撥ねまくっていた。うらやましかった。
×月□日
フレッシュトゥストーンと石化光線をハイマービームと呼ぶことになった。
×月△日
ドワーフに転職した。M・ミサイルリングを6回連続でシンに撃ってみた。
「これでどうじゃ」を連呼していると空しくなった。
□月○日
ファイナルストライク発動時のかけ声を「マ・ジ・カ・ル・パ・ワ・ア」とすることになった。
タイミングは取りやすいが、人が多いとはずかしい。

□月×日
ついにシンを倒す。ラスボスの割に貧乏だった。
（岡山県　Fマスオ君㉕Ⓚ）
☆ああ〜冒険日誌してるぅ〜（いろんな意味で）。
みんなもゲーム攻略の折にはこのような日記を記しながら進めてみて！のちに過去を振り返ったときの俺ってやつは〜的な身もだえ感をライブ感覚で残しておくとヨイかも。



⬆（徳島県　ぷくさん⑧）
☆M．ユーザー1Pの本名は実はサイアス君というのじゃよ。



➡（大阪府　ひなたらむねさん⑦）
☆もう引けない。戦いの理由は、目の前に立ってる。

店員としての自覚を持って

★最近、ゲームセンターの店員の態度が悪い。
ゲーマーがバイトをしているせいもあるのか、勤務中に仲間とたむろし、鍵の悪用、仲間・一般客問わず未成年者の喫煙の無視、それについて注意をしないなど、風紀的な仕事がなされていない。
ゲームセンターが一般に受け入れられるようになったというのに、これでは以前に逆戻りしてしまう。
経営者側は店員の監視（管理とはあえて書かない）教育の強化、店員は仕事という自覚を持ち、常連と称している客は、一人の客としての配慮を持ってほしい。
（北海道　ちとせ☆つる君Ⓛ）
☆「やりたいゲームがないから」はともかく、「店員の態度が悪いから、客の質が嫌だからあの店には行きたくないよ」なんて言われるのは悲しいよな。
ゲーセンの店員はゲームの好きな人が多いと思うけど、勤務中は「一ゲーマー」としてではなく、店員としての自覚」を持って、客をもてなしてほしいです。
もちろん商売一辺倒ではなく、「ゲーマーとしてのサービス精神」もあると嬉しい。

燃えよ青春!!

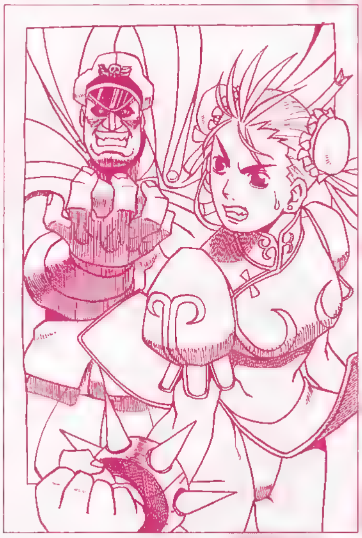


男前ドラグーン

☆地下鉄は車内で市長が暴れたり、ニンジャコンバッターどもにへばり付かれたり（忍者コンボ）と、ゲームの舞台として確固たる地位を築いているよーな気がします。
その地下鉄がドラゴンハートなるUPLファンには辛抱たまらんタイトル映画のクイズキャンペーンを行っていました。
穴空きワードを4文字つなぎ合わせた物が解答であり、ドラゴンの名前になるというパズルで、正解者に豪華な粗品…もとい試写会チケットが与えられるのです。やり。
ド・レ・イの三文字まで分かってついに最終問題。
「何々…名優『ショーン・コネリー』？オゲー楽勝だな友人よ」
「ド・レ・イ・クとはな。ビックリマンしたなーモウ。あーリャーってカンジ」
「ぬうっ（やばいっ！こいつはドラグーンマイ党だっ！しかしなんで鉄仮面ではなくドレイクなのか？理解不能な心理だ）し、しかし友人！ドレイクだとショーン・クネリーになってしまうぞ！いたらすまんが、そんな名優いねえよ！」
「フフ…USネイビーの司令官、やつがコネリー様のそっくりさんクネリー氏だと思う。腰がラスタスクロール」
「そんなネイビールールがまかり通るんですか？まあ死の商人ラブーの首領はシルフィーだから（USネイビー開発者談）ありうるかもしれんがっ…。でも葉書の表にあるCAST紹介にショーン・コネリー＝ドレイクとあるぞ！」
「鉄壁の守りゲーメストにも誤植があるならば、地下鉄に誤植があるのもまた道理！」
あっ、そーか誤植か。妙に納得。すいません。
「カデッサァ！もう目が覚めた！帰宅したら必ずポストに投函しとく！」
「待て福田…切手を出せ」
うおおっ！こいつは私がいかなる状況下にさらされても投稿できるように切手を財布に忍ばせている秘密を知っている！（てゆーか自分で打ち明けました）
「友人A！これは投書用の80円切手だ！はがきなら50円で事足りる！（96年8月現在）5枚出すなら30×5＝150円の損失だ！その重みがわかるか！アンタそれはALL50円のゲーセンで、我々の娘、花子をオタク幼稚園に入学させてやる費用やああ！」
「貴様の知力では『クモさんのれきし』が関の山だ」
「マユターンー！」
（3－12　福田雄一郎君Ⓜ）
☆ドラグーンマイト…実は発売前、どんなチームを組むか編集部で盛り上がってたなあ…（遠い目）。
ドラゴンハートは話は並だが、ドラゴンそのものは割と生命感あるよ。恐らくチケット外れたであろう福田氏一派は自腹で行きたまえ。



➡（大阪府　AKD君⑨）
☆次回作はバーチャロンギャルズ─ちゃうって。…それはそれで一部には受けそうだが。



➡（東京都　とがっち君⑩）
☆この拳で、涙の時代にピリオドをッ!!

D&D®で「アニキ」と入力するとCタイプの防御タイプにィィィ!!
ぬうおォォアニキィィ!!
（福岡県　柏うどん君　）



➡（和歌山県　志賀史生君⑪）
☆発売されて久しいモーコンⅢ…だが…。大都市のゲーセンなら置いてそうだけどね。

これぞ獣道

★グヒヒ…カプコンさんありがとう。何がありがたいって、期待の新作「ウォーザード」っスよ。システム云々はともかく、主人公の頭部を見てみい！獣だケモノ！獣人マニアの私にはヨダレをこらえることなど到底ムリ。
ガロンの時も毎日が鼻血漬けだったが、あの日々が再び帰ってきそうな予感。
多分EDではいい男に戻るのだろうが…獣人マニアの神髄はあくまで獣頭にあり！人間タイプに目を奪われているうちはまだ青いですわね。
とにかく待ってるわ。グヒャヒャヒャ！
（福岡県　キテレツG君Ⓝ）
☆フェチの中でもわりとキマッちゃってン部類に入ると思われます。獣王記（88年・セガ）を一日中プレイすると絶対血の海に沈むことウ・ケ・ア・イ♥クハァー！

こちらこだわり派



ハガキを投稿したムックの発売日はいつもうなされますが(←小心者)D&D®ムックはそんなこともないだろうと思っていたら、ゴブリン戦車に轢かれる夢を見ました。

（東京都・タミヤ子さん⓪）

さくら挑発指南

☆すべての桜粋主義者（いわゆるさくらファン）に捧げるさくらの挑発指南、さっそくいってみよう。

●対戦前

ヒステリックな声で「さくらがんばる〜」とひそかにコミゲ連載中の中井正彦先生が描いている同名の漫画を宣伝。

●キャラ選択

私はフツーのさくら使いと思われたくナイがために、わざわざダンとかソドムとかにカーソルを合わせ、「絶妙なプレイヤー」という印象を与える（ほとんど無意味です）

さて、そして試合開始だが。

●中キックの鬼

遠間で中Kを「来な」と言わんばかりに連打。フラワーキック（俗称・しあわせキック）も織り交ぜつつやると吉。

●OC挑発

とりあえずある程度ダメージを与え、相手がビビリ始めたら、Lv1のときのみOC発動（なぜかと言うとLv3は勿体ねえから）。そしてすかさず挑発。当てないのがミソ。

●フィニッシュ

相手を中K、フラワーキックなどを織り交ぜた技で相手の体力ゲージを残り5㎜まで追い込み、OC発動。大Kで浮かしすかさず挑発アタック。

●勝ちポーズ指南

勝ちポーズは個人の好みにもよるが、あえて絞ると3つある。

S+中Kのさくら踊り、S+小Pの「こんなトコだね!」そしてS+小Kの靴脱げキックだろう。

●勝ちゼリフ指南

コイツも24種類あるが、私が使っているのは大P大K+レバー↑の「あんたねェ…それ本気ィ!?」、S+レバー→の「まっ、こんなトコだねっ!」といったところである。

強敵には大P、大K、レバー↓の「大変、勉強になりましたーまた、よろしく!では」を使用。

しかし勝ちゼリフで注意しなければならないのは、勝ちポーズの後すぐにコマンドを入力しないと、失敗する恐れがあるということだ。

●しまいに

さて、このようにさくら挑発指南と題して書き連ねてきたが、さくらでなくともこのような芸当はできると思う。

渕健氏は、あるコメントで『自分なりのゲームの楽しみ方を見つけよう』と説いておられたが、私もその意見には賛成だし、今回のネタも『自分なりのゲームの楽しみ方』の賜物だと思っておる。

このように異世界のパイオニアになってみるのも、また一興かと。

（滋賀県　シド君⓪）

☆彼の投稿便箋はさくら模様&さくら色のインク…さらに広末ファンと徹底した生きざまを送っている。凄えガッツと言うよりほかあるまい。

ちなみにウチの会社の近くにさくらビルってのがあるよ。



⬆（青森県　大久保一美さん⑫）
☆果たしてチソに四年目の夏はくるのか。

上達心のよりどころ

ゲーセンで少々気になる光景を目にしたので、僭越ながら一言。

「その場復活」のシューティングに関する話は、少し前になされたと思う。まあガチガチのパターンシューばかりがシューティングじゃないし、そのシステムには文句はないっス。

でも現実問題、筐体の横にコインを積み上げて、ゲームオーバーになるたびにコインを投入している人なんかを見ると（脱衣麻雀じゃなくてシューティングの話）、ちょっと「うーむ」と思ってしまう。別に順番待ちしてたわけじゃないけどね。

ゲームってもののおもしろさの一つに「上達していく楽しさ」「達成感」は確かにあると思う。

それを誰にでもできるコンティニューゴリ押しプレイで殺してしまうこともないんではなかろうか?コンティニューしまくって適当にラスボスまで進んで、やられても残機潰しでクリアしてエンディング見て、何かこのゲーム面白くねーや…面白くないのは当たり前だっつーの。

どんなに難しくたって、攻略できないシューティングやアクションはないでしょう。

やりこんで上達すればするほど、ゲームは面白くなっていくもんでしょう。

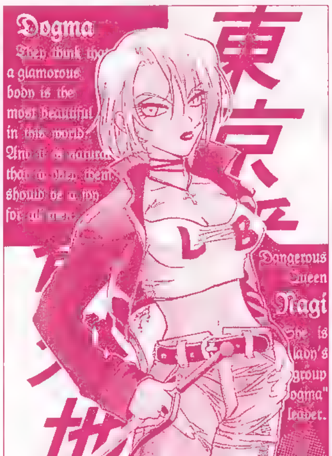
「上達しようとして」取り組めば、どんなに高難度に見えるゲームだって上達する。コンティニューに頼ってばかりで、自分の腕が上がって行く楽しさを味わわないなんて勿体ないと思うんですけど…。

（愛知県　無謀　SS-I君Ⓟ）

☆金を入れるときに「上達してやる」と思わない人はいないとは思うんだけどね。

コンティニューはボスのパターン調べや出現位置覚えに使うことは多いが、最初のうちはエンディング見たさについついやってしまうよなあ。

ま、初プレイもコンティニューも、同じ1コインを使うんだ。丁寧に遊んで1コインを生かそうぜ。

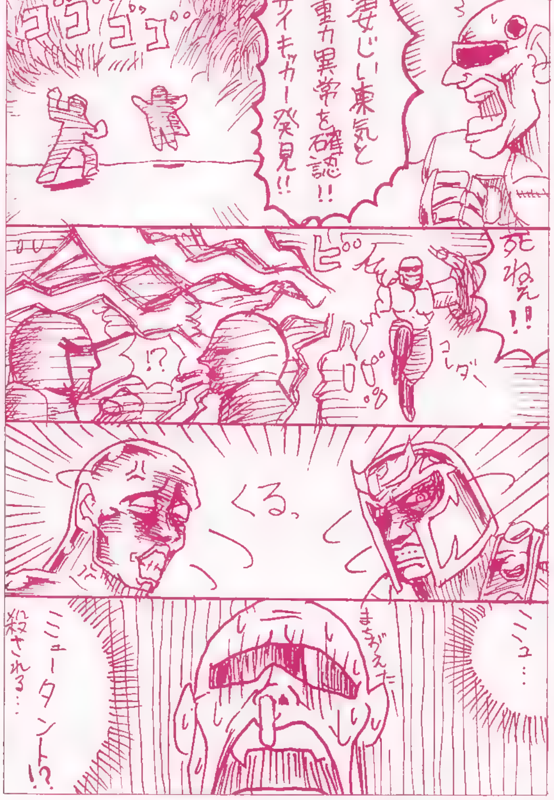


⬆（愛知県　太平洋海さん⑭）
☆ヤワなオトコは、お呼びじゃくってよ。

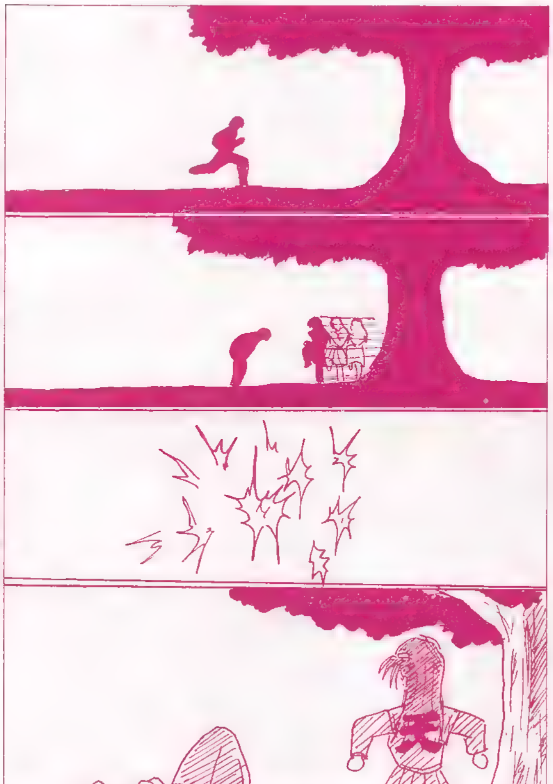


⬆（埼玉県　かみしろ慶君⑬）
☆充電完了！駆け抜けるしかないでしょう！

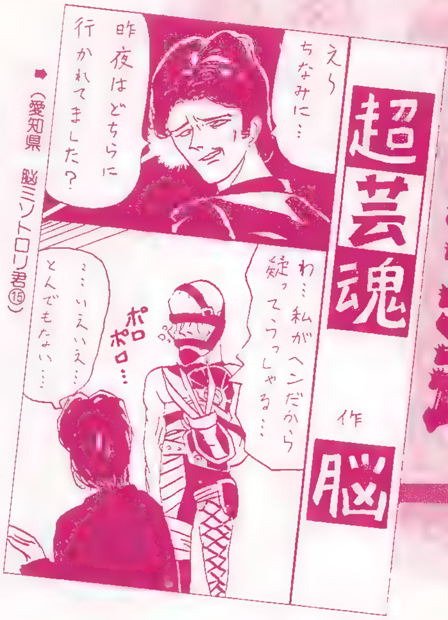
フィーバー×2！超芸魂



（沖縄県　Uも君⑯）☆ついでに狩っとけ。



（山口県　フッと浮かんだ一発君⑲）☆こうして、俺の高校生活は幕を閉じた。



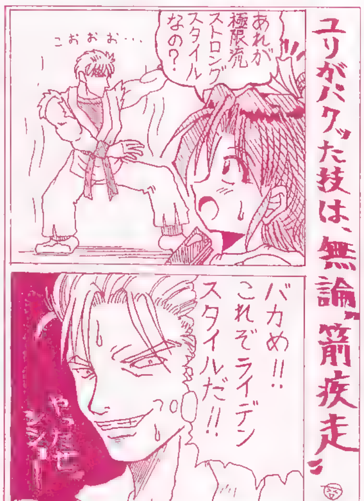
（愛知県　脳ミソトロリ君⑮）



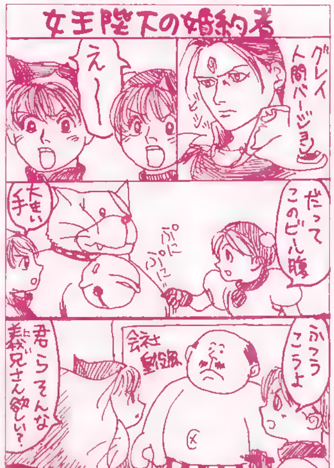
（北海道　モ〜〜リ〜〜君⑱）☆そのこだわりが死を招くニョロ。



（神奈川県　スーパーソフィー君⑰）
☆カプコン格闘は歯が命とも言う。

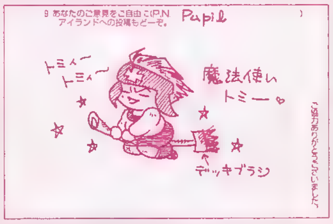


（埼玉県　アストロガイII君㉑）☆そう見えないこともない。

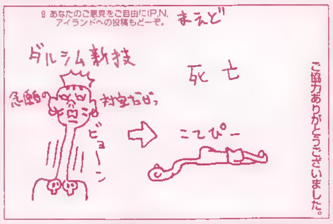


（石川県　粉ふきイモさん⑳）
☆乙女の心理は複雑ねン。

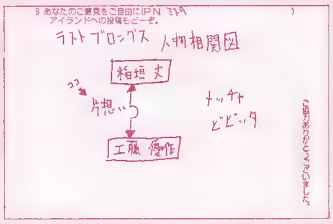
眼鏡娘なら何でもいいって訳じゃござんせんのつっこみ三昧



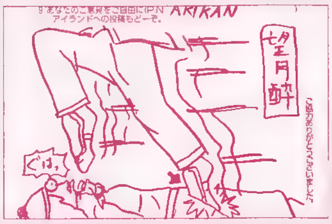
⬆横シュー作れそうだ。㉓



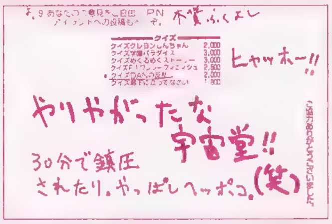
⬆レア度はスーパーノヴァ並み。㉒



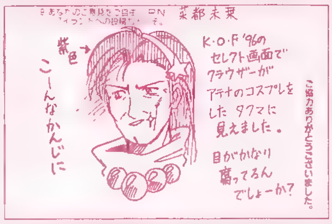
⬆フロクの相関図より。一瞬アセるという。㉕



⬆97では判定つくかも。㉔



⬆歴史の悲劇がまた一つ。㉗



⬆オヤジの残留思念か?㉖

☞先日、「熱血漢」を『ねっけつおとこ』と読んでしまった。これは正しい判断でしょうか?
(北海道　ひろいしあきらさんⓇ)
↑ニュアンス的にはバッチリなのだが、社会は許してくれまい。

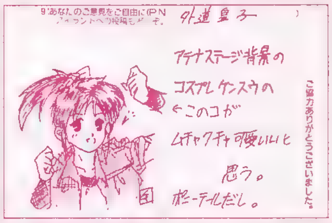
☞ゲーメストいわく、「どんなゲームにも必ずイイところがあるので愛を持って」
　しかし！シスコでプレイしてPS版もやって思ったが、モーコン3のバランス…には

愛は持てん！

(愛知県　ズオウ・リアキ君Ⓢ)
↑最初プレイした時には、アメリカ人ってこんなんクリアできるのか凄えなあと思わせる、地獄の難易度、それがモーコン3。対戦でふにゃふにゃ楽しむしかあるまい。

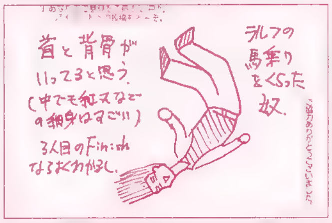
☞プリクラ大作戦のグレイも肉球アリソー。最近この業界の流行か?
(兵庫県　ノエルのカホ君Ⓣ)
↑流行りません。たぶん。

☞あら、知らないの?ガライアスとパンチョスは同一人物なのよ。
(福井県　もふ君Ⓤ)
↑なんとなくサンマンにもつながりそうな線。



⬆来年出場希望㉛

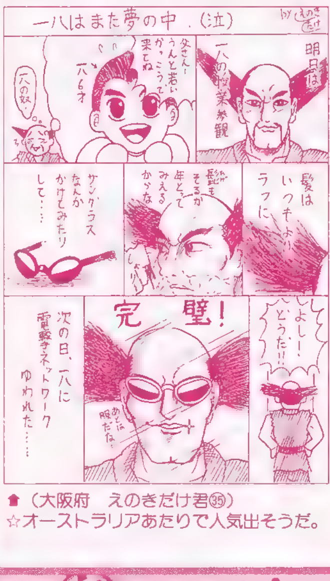

⬆サイキック野獣会所属。㉚



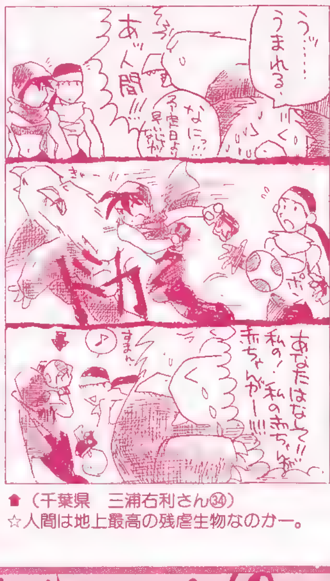
⬆ぜって一死にって感じ。㉙



⬆ぜって一ロボって感じ。㉘



⬆(大阪府　えのきだけ君㉟)
☆オーストラリアあたりで人気出そうだ。


⬆(千葉県　三浦右利さん㉞)
☆人間は地上最高の残虐生物なのかー。



⬆(神奈川県　Mr. Mt君㉝)
☆発送遅れて申し訳ないっス!(私信)。



⬆(千葉県　SINSLI君㉜)
☆編集部ではSS版の発売で再燃中なのよ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●ダーウィン4078のメガドライブ移植版（説明書付き希望）を買います。保存状態と希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒343 埼玉県越谷市上間久里439-9 北条香）

●伝説のオウガバトルのタロットカードを適価で買います。希望価格・保存状態明記のうえ連絡ください。③（〒262 千葉県千葉市花見川区幕張本郷7-5-6 田辺実和）

●ときめきメモリアル オフィシャルイラスト集を高価で買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③（〒490-11 愛知県海部郡大治町三本木寒宿12-5 佐藤篤史）

●SNK、カプコン、ナムコの新旧のアーケードゲームグッズ（ポスター、テレカなど）を買います。非売品、美品希望。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒664 兵庫県伊丹市南鈴原4-95 泉川蔵人）

●プレイステーション本体および周辺機器（メモリーカード、コントローラー、ファイティングスティックなど）を買います。希望価格、品名を明記のうえ連絡ください。②（〒350-13 埼玉県狭山市柏原3161-46 柏原ニュータウン75-17 広見知紀）

売ります

●NIGHTS非売品シングルCD1枚、ときメモ詩織芸能界デビュー記念うちわ1個、PS版サイキックフォースポスター2枚、ファイナルファンタジーVII体験版6枚、KOF'96ちらし（京&庵）4枚を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒271 千葉県松戸市岩瀬253 妹尾学）

●コミック・ゲーム・フリークス、交響詩GRADIUS3（特別化粧箱付き）、プロヴィンシャリズム・イース（LP）、スナッチャー・サウンドクリップ、パイロットディスク（スナッチャー、ポリスノーツ）などのCDを売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。②（〒243 神奈川県厚木市林871 コーポ平井107 外山陽一）

●ナムコ、カプコンのカタログ、ポスター、ゲーメストNo.1～140、ザ・ベストゲーム、ギャルアイ1～3、その他ゲームグッズを売ります。リストを送りますので連絡ください。②（〒610-03 京都府綴喜郡田辺町三山木七瀬川3-34 岸本光司）

●東京ゲームショウで配られた藤崎詩織うちわ、ポスター、PS版ときめきメモリアル限定版（未開封）を売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封かW葉書で連絡ください。③（〒272 千葉県市川市須和田1-19-2 福田雄一）

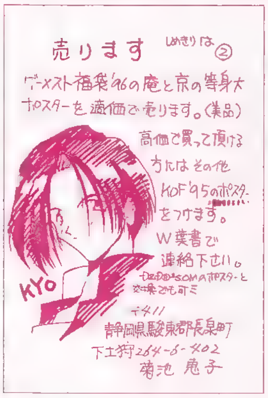
●メガドライブ本体+ソフト50本+コントローラー6Bジョイスティック×2を1万円で売ります。W葉書で連絡ください。①（〒446 愛知県安城市安城町宮前118 築山ビル202 船越愛郎）

交換・その他

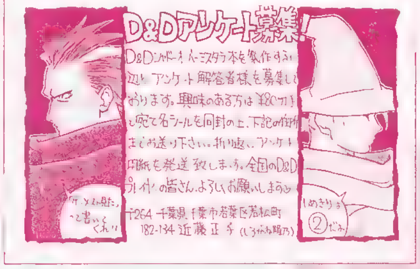
●対戦格闘、アクション、シューティングなど好きな方、文通しましょう。男女年齢問わず。切手同封でお願いします。（〒124 東京都葛飾区小菅2-36-6 関口健二）

●闘神伝（S知ってる方も）、KOF、スクウェア、FE、真・女神転生シリーズなどの好きな方、男女年齢問わないので文通・イラ交してください。初回切手同封で。ときメモ好きな人も募集中です。③（〒399-93 長野県北安曇郡白馬村白馬町6334 松沢絵里香）











お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1ー11ー4 新声社 ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・9GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒 都道府・県 TEL　(　)　—
フリガナ 氏名	 年令　才　男 女
フリガナ 学校名·学年	県立 市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 カリキュラムや就職、入学試験の内容・学費など当学院に関することをご説明します。希望日時（日曜・祭日を除く）をご記入下さい。	月　日　時から
バンタンEXPO特別見学会 バンタンの学生が制作した作品の展示・発表会です。学生の実力を見るにはもってこいのイベントですので、興味がある方は是非ご覧下さい。	
テーブルトークRPG RPGの原点でもあり、人間同士でプレイする一種のテーブルゲームです。この機会に是非TRPGの醍醐味を味わってみては如何でしょうか。	
模擬試験（入学試験対応） 入学試験対応の模擬試験です。受験の結果はA～Eの5ランクで評価します。また、成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典付きです。	
一日体験入学 1.ゲーム企画書、2 シナリオ&ライター、3 ゲームグラフィック、4 ゲームプログラム、5 CG、6.3DCGアニメーション、7 映像編集、8 DTMです。	コース

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。		
ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。	
フリガナ 住　所	〒（　　　）　　TEL（　　　）　　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　　男・女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立・私立 学年　　年　　在学中・中退　卒業

本校に興味のある方は、このハガキで

キリトリ線

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

実力主義

学生にどれだけ実力をつけさせることができるか、
そして、学生の夢をどれだけ実現させることができるか。
それが学校としての存在意義だとバンタン電脳情報学院は考えています。
そのために業界のプロを講師に迎え、
業界のアドバイスの下にカリキュラムを構成し、
業界と同レベルの機材環境をそろえているのです。
何よりも、卒業生達の実績がその結果を物語っているでしょう。
バンタン電脳情報学院は、実力主義の学校なのです。

バンタン電脳情報学院は、ゲーム好きで、しかも「作ってみたい!」という人を応援しています。

- ○現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
- ○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
- ○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
- ○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!
- ○インターネットで学生作品を世界に発信!
- ○各界のトップクリエイターによる特別講義!







『'97募集コース』
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

『イベントスケジュール』
'97学校説明会　10月7日(月)～10月12日(土)
10月21日(月)～10月26日(土) 日・祭日除く
バンタンExpo特別見学会　10月5日(土)
テーブルトークRPG大会　10月10日(木)
模擬試験　10月13日(日)・10月27日(日)
体験入学　10月20日(日)

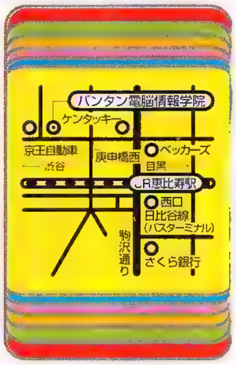
『'97年度学校案内書無料送付中』
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

『特待生入学受付開始 10月1日(火)～11月25日(月)』

『'97年度入学願書受付中』

バンタン電脳情報学院

『フリーダイヤル』
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-9GM



稼いでごらん、楽しいよ

RAYSTORM

レイストーム

©TAITO CORP.199

前回に続いての敵紹介、8面ボスのデータに加え、8ロック・16ロックの2面の稼ぎパターンもあるぞ!

(担当)レイ研:内神田本部長代理補佐…の隣の席のKKYーいなりん

STAGE7の敵キャラ紹介

前号でSTAGE6までの敵キャラを紹介しているので、今回は残りのSTAGE7の敵キャラを紹介していこう。

敵キャラのデータ表の見方は前号のものと同じだが、ここでもう一度説明しておこう。

まず表の上半分の部分には敵キャラのCGが入っていて、その下に横長に書かれているのが名前である。

その下の横長の部分は2つに分かれているが、左側の小さな部分は敵キャラのタイプを記号で表している。この記号について説明すると、

㊗…戦車
㊍…砲台
㊤…自機よりも低高度から出現し、同高度まで上昇してくる敵

というようになっている。

右側の少し広い部分は、敵キャラの出現するステージである。今回の6キャラに関しては、すべてSTAGE7にしか出現しないということである。

一番下の横長の部分も2つに分かれているが、左側の部分は敵キャラに何発のロックオンレーザーを当てれば破壊することができるか、という耐久値である。その右側の部分は、敵キャラのスコアが入っている。

とりあえず、今回で敵キャラのデータ紹介は終わりです。

本当は敵キャラの動きも一緒に載せたかったのですが、スペース的にちょっと苦しかったので…がんばって判断してください。ちなみに前回も含めて、実際のゲーム中とCGで色違いのキャラがたくさんいます。



スクルド

㊤	ST.7
1	200pts.



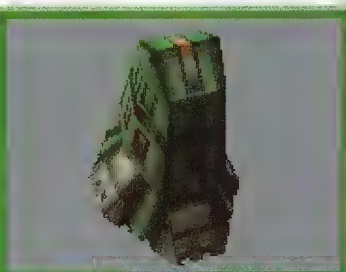
ヴェルザンディ

㊗	ST.7
1	300pts.



ウルズ

㊗	ST.7
1	200pts.



ミサイル砲台

㊍	ST.7
1	本体…300pts. ミサイル…300pts.



自走対空砲

㊗	ST.7 ボスシーン
1	0pts.



レーザー砲台

㊍	ST.7
1	300pts.

ステージ8 Yggdrasil

[JUDA CENTRAL SYSTEM]

最終ボスの細かな仕様が明らかになったので紹介していこう。

細かな仕様については下の通り。捕足を少々。

①…ビットはランクによって出現数が変わる

②…第一形態では手前の2カ所のみ破壊可能、第二形態終了時に自爆する。

④…第一形態終了時に自爆。

⑥…第一形態では破壊不可能。

それでは気になる形態変化の条件について書いていこう。

●**第一形態→第二形態**

①シールド発生装置を2カ所破壊する。

②一定時間が経過する。

●**第二形態→第三形態**

①サーチレーザー発射口を2カ所破壊する。

②一定時間が経過する。

③コアに100発分ダメージを与える（第一と第二形態を合わせて）

●**第三形態→クリア**

①コア（中心部）を破壊する。

②コアの周りの拡散レーザー砲台を8カ所破壊する。

③一定時間が経過する。

8TH, BOSS 第一形態

WARNING



攻撃個所

①ビット×2〜4
②炸裂弾放出口×4
③誘導レーザー発射口×4
④シールド発生装置×4

攻撃方法

①直線レーザー、誘導ミサイル
②モデル弾
③誘導レーザー
④――――――――

スコア、耐久力[※1]

①	500pts	7発
②	5000pts	30発
③	3000pts	30発
④	10000pts	20発

8TH, BOSS 第二形態

WARNING



攻撃個所

⑤レーザーブレード弾発射口
⑥サーチレーザー発射口×4

攻撃方法

⑤レーザーブレード弾
⑥サーチレーザー

スコア、耐久力

⑤(レーザーブレード弾)	1000pts	3発
⑥	5000pts	30発

8TH, BOSS 第三形態

WARNING



攻撃個所

⑦拡散レーザー砲台×8
⑧コア（中心部）

攻撃方法

⑦小レーザー
⑧巨大レーザー

スコア、耐久力

⑦	2000pts	20発
⑧	500000pts	350発

攻撃パターン

第一段階…①→②→③→①へ戻る
第二段階…⑤→⑥→③[※2]→⑤へ戻る
第三段階…⑦→②[※3]→①→⑧→⑦へ戻る

※1：ロックオンレーザーの耐久力。　※2：第二段階では光子魚雷が加わる。　※3：実際には炸裂弾放出口とは別の場所から出てくる。

2面クリアで265万は欲しい

R-GRAY 1

ステージ2 スコア・アタック

同高度のザコ敵は無理せずショットで倒していこう。

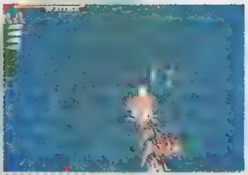
担当：KMT

ステージ2は、前半面とは思えないほど難度が高く、やることも多いのでしっかりと気を引きしめていこう。

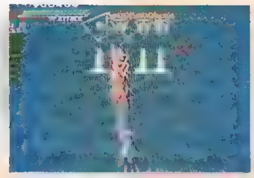
A地点

●POINT 1

ステージが始まると、画面後方より蛇のような中型機（以下蛇）、前方より戦闘機がくる。ここは、蛇にロックをかけにいきつつ戦闘機をショットで撃とう。蛇のところまでいったら、蛇に4回ロックをかけ一度蛇から離れる（写真①）。しばらくすると、蛇がミサイルを4発撃つので、この4発にロックをかけレーザーを発射する（写真②）。



写真①まず蛇に4回ロックをかけ、



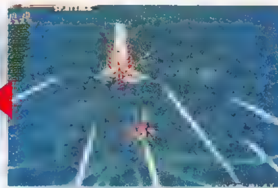
写真②ミサイル4発にロックをかけレーザー発射。

●POINT 2

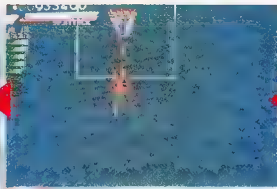
レーザー発射後は、戦闘機の出したパワーアップ赤を回収し、蛇の胴体に一気にロックをかけ胴体パーツをある程度壊しておこう（写真③）。

そのあとで蛇の頭にロックを5～6回かけ、そのあとにくる戦闘機に残りのロックをかけレーザーを発射しよう（写真④、⑤）。ここはパターンになりきらないので、蛇をさっさと倒し、戦闘機をショットで撃って安定してもいいだろう。

このあと、また蛇と戦闘機がくるので同じことを繰り返そう。



写真③とりあえず胴体パーツを壊しておき、



写真④蛇の頭にロックをかけられるだけかけ、



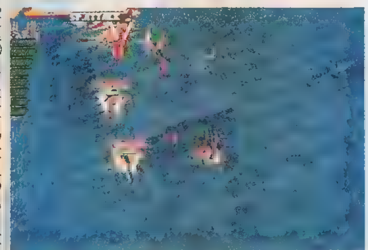
写真⑤最後に戦闘機にロックをかける。

●POINT 3

2回目の蛇を倒すと、画面左より中型機（耐久力レーザー6発分）がでてくるので、ロックをかけてさっさと倒してしまおう。

この中型機を倒すころに、画面左より同じ中型機がもう1機でてくるので、こいつに6回ロックをかけよう。しばらくすると、戦闘機がわらわらとでてくるので、こいつらのうち2機にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑥）。ただし、やはりここもパターンになりきらないので、安定するならショットで撃ってしまっていいだろう。

あとは、残った戦闘機をショットで片づけてしまおう。



写真⑥ここはそんなにつらくない。

B地点

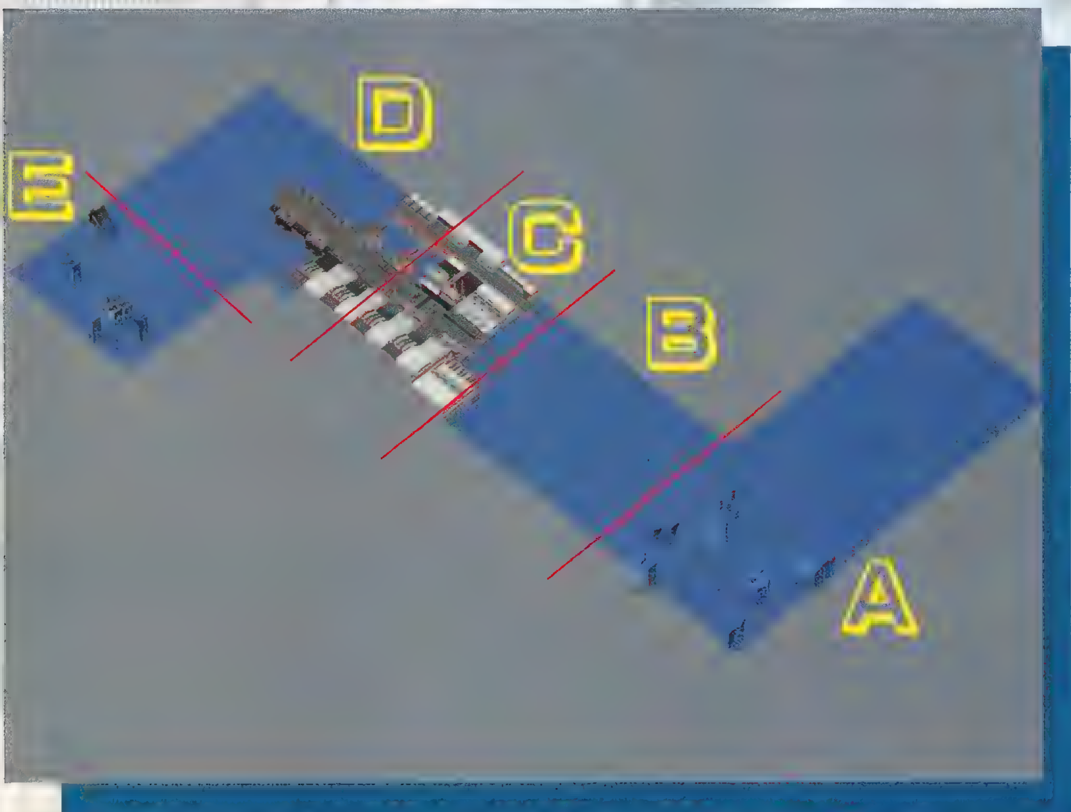
●POINT 1

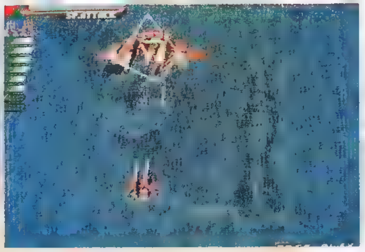
自機が旋回し始めるところからB地点とするわけだが、この旋回しているときに潜水艦（耐久力レーザー2発分）が画面中央あたりにいると思うので、まずはこいつにロックをかけて倒してしまおう。

次に画面右のほうに移動し、右下からでてくる中型機にロックをかけながらショットを撃ち込もう。中型機にロックがかからなくなったらショットを撃つのをやめ、レーザーを発射しよう。こいつは、ショットを撃ち込んでおかないと倒すことができないぞ。

中型機にレーザーを発射したら、すぐに自機を左に移動させ、画面左下のほうからでてきた中型機に2回だけロックする（写真⑦）。次に右のほうにいる潜水艦に2回ロックをかけ、潜水艦がミサイルを撃つのを待とう。ミサイルが発射されたら、このミサイル4発にロックをかけてレーザーを発射だ（写真⑧）。

●POINT 2




写真⑦まずこの中型機に2回ロックをかけ、

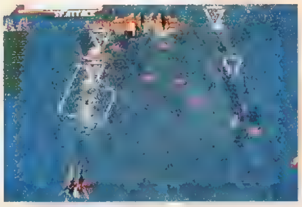

写真⑧潜水艦ミサイル×4の順にロックをかける。

レーザーを発射してミサイルを破壊したら、そのまま自機を上に移動させよう。すると、そこには潜水艦がいるはずなので、こいつに2回ロックをかけよう。このあと画面右下と左下より水上戦車が3機ずつでてくるので、まず左下からでてきた3機にロックをかけ、次に右下から出てきた3機にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑨、⑩）。

このとき、中型機の撃ってくる弾がかなりうっとうしいので、当たらないように気をつけよう。なお、この中型機にはもう用がないので、レーザーを4発撃ち込んで倒してしまおう。

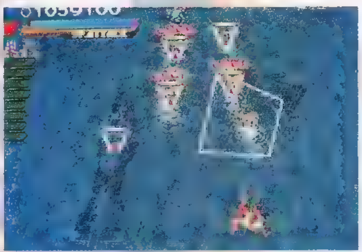
●POINT 3


写真⑨潜水艦にロックをかけたあとこの水上戦車×3にロックをかけ、


写真⑩次にこちらの水上戦車×3にロックをかける。

中型機を倒したら、画面左上にいる潜水艦に2回ロックをかける。このあと水上戦車×6が画面下からでてくるので、右→左→右と小きざみに動いてロックをかけていき、6機すべてにロックをかけたらレーザーを発射しよう（写真⑪）。

ここでレーザーを発射したあと、ロックをかけていた潜水艦がやられる寸前にミサイルを撃っているはずなので、ミサイル4発にロックをかけてレーザーを発射しよう。


写真⑪ここはこんな感じでロックする。

●POINT 4

ここを抜けると再び潜水艦がでてくるので、お約束ではあるがこいつに2回ロックをかけよう。しばらくすると、また水上戦車×6が画面下からでてくるので、こいつらにロックをかけたらレーザーを発射しよう（写真⑫）。

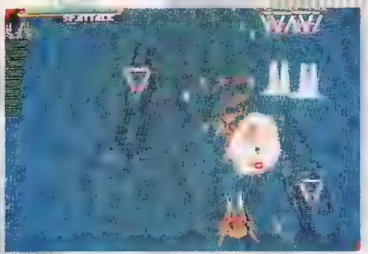

写真⑫ここもあまり問題はないはずだ。

●POINT 5

このあとすぐに画面上のほうに移動し、潜水艦（画面中央のやつ）に2回ロックをかける。ロックをかけたら少し下に移動し、このあとでてくる戦闘機に備えショットを撃とう。戦闘機がでてきたら、自機を右に移動させ画面右にいる潜水艦に2回ロックをかけよう。あとはこの潜水艦がミサイルを撃ったら、そのミサイルにロックをかけてレーザーを発射（写真⑬）。

この場所は戦闘機の体当たりや弾がかなりキツく、2面の難所の1つといえる。少しでも危険を感じたら、無理せず逃げにまわったほうがいいぞ。リスクが高いわりに入る点数も少ないしね。

ちなみに、このムカツク戦闘機の最後のほうにパワーアップ赤を出す赤いやつがいるので、ちゃんと破壊しておこう。


写真⑬ここにでてくる戦闘機はかなりムカツクぞー

C地点

●POINT 1

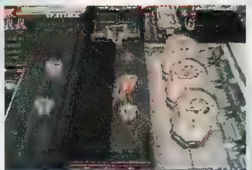
C地点は、今までと違い完全にパターン化できる。

まず最初に、画面左上に移動し戦車2台にロックをかけレーザーを発射しよう（写真⑭）。この2台は、敵数を調整するために切り捨てる分だ。

このあと、そのまま上に移動し戦車2台にロックをかける。次に画面中央に並んでいる戦車3台のうち下の2台にロックをかける（写真⑮）。このとき、ついでにパワーアップ赤を回収しておこう。中央の戦車2台にロックをかけたら、その右に並んでいるタンク×3にロックをかけ、最後に緑色の戦闘機にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑯）。


写真⑭まずはこの2台を切り捨てる。

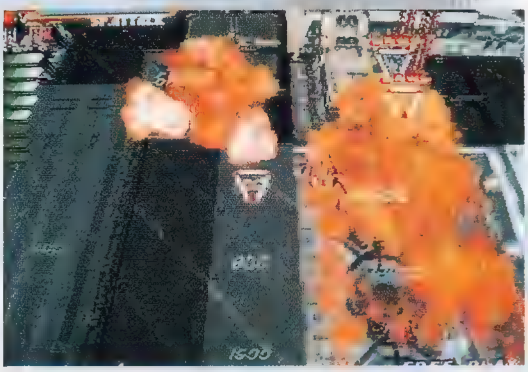

写真⑮次にこんな感じで戦車にロックをかけていき、


写真⑯タンク×3→緑色の戦闘機の順にロックをかけてレーザーを発射しよう。

●POINT 2

レーザーを発射したらすぐに残っている戦車1台にロックをかけ、画面右端にあるポール×2にロックをかける（写真⑰）。あとは、緑色の戦闘機と画面左端の置き物×4にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑱）。

なお、ここでは戦闘機がでてくるので、ちゃんとショットを撃って対処しよう。ここにもパワーアップ赤を出す赤い戦闘機がいるので、ちゃんと倒しておこう。


写真⑰戦車→ポール×2の順にロックをかけ、


写真⑱緑色の戦闘機→置き物×4の順にロックしてレーザー発射。

D地点

D地点には点数の高い施設がたくさんあるので、ちょっとしたミスで点数がかなり落ちてしまう。というわけで、D地点では、ミスは許されないぞ。

●POINT 1

まず、レーザー砲台がレーザーを撃ってくるので、これを画面中央あたりから左にスッと動いてかわす。そうしたら左のレーザー砲台にロックをかけにいき、次に右のレーザー砲台をロック。このときパワーアップ赤を回収しておこう。パワーアップ赤を回収したら、そのまま上に移動して、もう1つレーザー砲台にロックをかける(写真⑲)。そのあと、上のアームの低空より戦闘機が3機上昇してくるので、この3機にロックをかけ、下のアーム→上のアームの順にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑳、㉑）。

わざわざアームを最後にロックするのは、アームの基本点が500点と高いからだ。

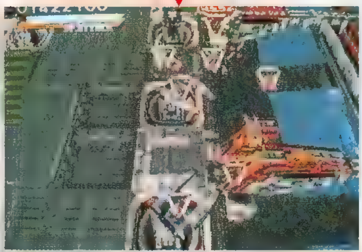
ここででてくる戦闘機×3のうち1機は、パワーアップ赤を出す。このパワーアップ赤はあとで回収するので、今は放っておこう。



写真⑲レーザー砲台×3にロックをかけ、



写真⑳戦闘機を3機ロックし、



写真㉑最後はアーム×2にロックをかけてレーザーを発射する。

●POINT 2

次に、レーザー砲台が2つ残っているはずなので、まずこの2つのレーザー砲台にロックをかける。かける順番は右→左の順だ。

このあたりで、滑走路の上にボスが見えてくると思うので、こいつにロックをかけにいこう。ボスのところまで移動したら、まず本体にロックを3回かけ、次に一気に左上に動く。するとうまい具合にボスの肩の砲台に6発目のロックがかかり、さらに滑走路のわきにあるハッチ×2に7、8発目のロックがかかるので、ここでレーザーを発射しよう(写真㉒、㉓)。ちなみに、ハッチの基本点は500点なので、かなりオイシイぞ。



写真㉒ボス本体に3回ロックをかけて、



写真㉓左上に動くだけでいい。

●POINT 3

さて、今度は右下に移動してパワーアップ赤を回収したら、ボスの右肩の砲台に7回ロックをかける。次に右にあるハッチ×2のうち下のやつにロックをかけてレーザーを発射しよう（写真㉔）。



写真㉔右肩の砲台に7回ロックをかける。

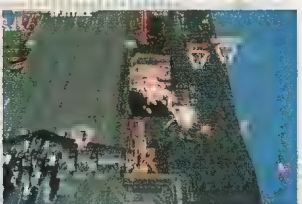
●POINT 4

レーザーを発射したら再びボスの右肩の砲台にロックをかけにいく。このとき戦闘機がでてくるので、ショットで撃って倒そう。砲台にロックを3回かけたら、少し右に移動してしばらくその位置で戦闘機を撃っていよう（写真㉕）。あらかた戦闘機を片づけたら、さっきのハッチのあたりから戦闘機が4機上昇してくるので、この戦闘機を左下からロックしていき、最後にハッチにロックをかけレーザーを発射しよう（写真㉖）。

ここは、最初の戦闘機（同高度で出現するやつ）が変な動き方をするとかなりツラくなるので、なるべく逃さないようにしよう。



写真㉕ここでしばらく戦闘機を撃ち、



写真㉖戦闘機×4→ハッチの順にロックをかける。

●POINT 5

うまくここを抜けたら、もう1度だけボスの右肩の砲台にロックをかけにいく。ロックをかける数は、さきほどと同じく3回だ。ロックをかけたあと右上に移動すると戦闘機が3機上昇してくるので、こいつらにロックをかけ、そのあとでその近くにあるハッチ×2にロックをかけレーザーを発射する(写真㉗)。ここの戦闘機のうち1機がパワーアップ赤を出すのだが、これは回収する機会がないので無視しよう。



写真㉗素早くロックしにいこう。

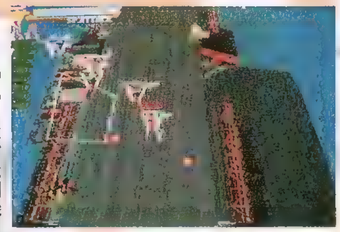
●POINT 6

レーザーを発射したらしばらくそのままの位置で待機し、戦闘機がでてくるのを待つ。この戦闘機のうち6機にロックをかけ、滑走路の左にあるハッチ×2にロックをかけにいきレーザーを発射しよう。(写真㉘、㉙)。

どうしてもここがうまくいかないようなら、ボス本体に4回ロックをかけてからハッチにロックをかけにいくといいだろう。

●POINT 7


写真㉘戦闘機6機にロックをかけ、


写真㉙ハッチ×2にロックをかけてレーザー発射。

このあとは、戦闘機8機にロックをかけレーザーを発射する、という行為を2回する。ここで戦闘機にロックをかけるときは、画面の右であまり大きく動かず戦闘機にロックをかけていこう（写真㉚）。

戦闘機×8を2セットロックしたあとは、2〜3機ずつまとめてロックしてレーザーを発射していけばいい。


写真㉚弾に気をつけながらロックをかけていこう。

E地点

E地点はボス戦となるのだが、2ボスはパーツをすべて壊すとなるとかなりの強敵になる。ここでは、楽にボスのパーツを壊していく手順を説明しよう。

まず、ボスが見えてきたら、右肩にある砲台をレーザーで撃ち込む。ある程度撃ち込んだら集中ロックをかけ、ボスが完全に上昇したらレーザーを発射しよう。この肩の砲台が攻撃してきたら、自機を左に動かし、左肩の砲台をショットで撃とう。

次にボスが翼の砲台から弾を撃ってくるので、本体をショットで撃ちながら弾をよける。

このあとボスがホーミングレーザーを撃ってくるので、ボス正面でよけながら、集中ロックをかけてレーザーを発射しよう。このときにショットも撃ち込んでおこう（写真㉛）。

次にボスが機雷をだしてくるので、左肩の砲台の正面にいく。ここでショットとレーザーをある程度撃ち込んだら集中ロックをかけて下にさがりながらレーザーを発射する。これで左肩の砲台は壊れるはずだ。

ボスは機雷をバラまいたあと、通常弾→上昇の順に攻撃をしてくるので、しばらく画面下にいよう。ボスが上昇したら、ボスの左の翼のホーミングレーザー砲台に何発かレーザーを撃ち込んでおこう。

ボスが同高度まで下降してきたら、右肩の砲台に集中ロックをかけながらショットを撃ち込む（写真㉜）。このとき、この砲台が攻撃してくるので、やられないように砲台の動きをよく見ておこう。

次に通常弾→ホーミングレーザーの順に攻撃がくるので、ホーミングレーザーのときにボスの正面へいき集中ロックをかけよう。

ホーミングレーザーの攻撃が終わると機雷をバラまいてくるので、このときに右の翼の2個のホーミングレーザー砲台に集中ロックをかけて破壊してしまう。

ホーミングレーザー砲台を破壊したら通常弾をよける。

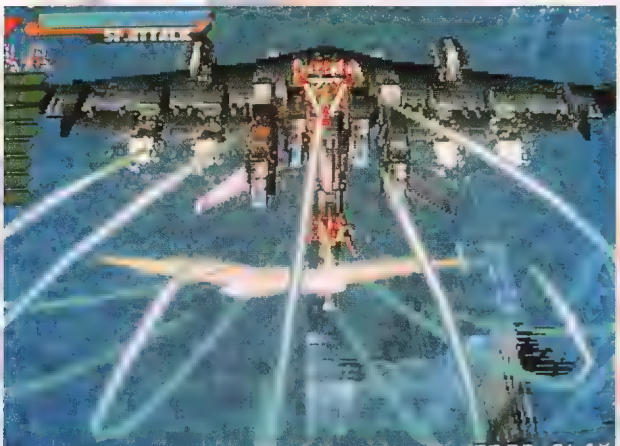
次にボスが下降するので、ボス本体→その左にあるホーミングレーザー砲台の順に集中ロックをかけよう。

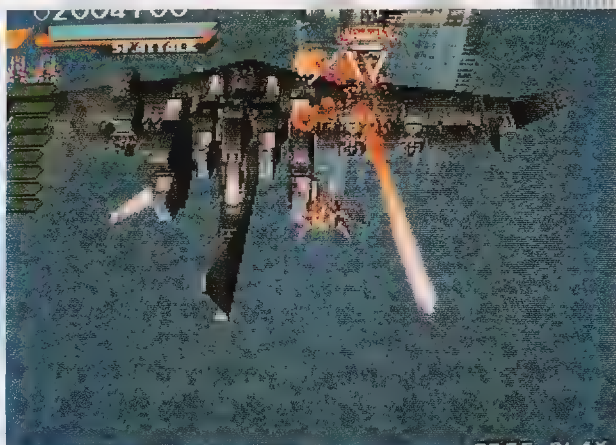
このあと通常弾をよけたら、残ったホーミングレーザー砲台（一番左端のやつ）に集中ロックをかける（写真㉝）。しかし、すぐにレーザーは発射しない。

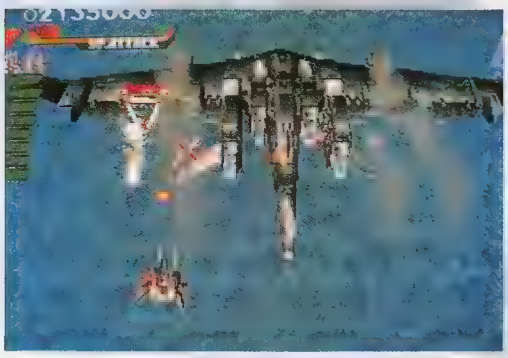
ホーミングレーザーを3回よけたらレーザーを発射し、ホーミングレーザー砲台を破壊しよう（写真㉞）。こうすることにより、ボスをすぐに発狂させることなく安全にボスに撃ち込みにいける。

ちなみに、このあとボスは機雷をバラまいてくるので、あとはひたすらレーザーを撃ち込んでボスを倒そう。

2面のクリアボーナスが加算され、点数が265万を超えていれば十分高いスコアといえるだろう。


写真㉛このときはボスに撃ち込むチャンスだぞ。


写真㉜砲台の向きを確認しながらロックをかけていく。


写真㉝ここに集中ロックをかけ、


写真㉞ホーミングレーザーをよけたらレーザーを発射。

R-GRAY 2 16ロックオン

STAGE2徹底攻略

完全パターンにできるSTAGE 2。これができれば君もカッコよく見えてくる!?

いきなりだが、はじめに前回の1面についてちょっと説明させてもらう。

攻略内で1面クリア時の点数が「96万点もあれば合格だ」とあったが、現時点ではパターンが変わって編集部限界点数が100万3100ptsになっている。

1面は、基本的に紹介されたパターンが総変わりしてしまったので、後々攻略していく予定だぞ。では、今回ほとんど限界になった2面攻略を説明していこう。

敵回しが重要 A area

POINT 1

2面をスタートすると、前方から同高度でザコが3機編隊と後方低空にヘビのような敵が2セット出現する。

はじめザコ3機をショットで破壊してボンバーを使い、1回目の低空のヘビを早めに倒すようにする。

はじめに、なぜボンバーを使ってヘビを早く倒さなくてはいけないのか説明しよう。

2面の頭Aエリアは、エリアの最後に100ptsの空中ザコが無数に出現する。実はこのザコ、破壊すればするほど出現させることができるのだ。しかもR-GRAY2の場合は、1面クリア時に持っているロック数は12発分で、このザコが出すロックオンレーザーアイテムを4つ取らないと、つぎの場面のパターンにつながらなくなってしまうからなのだ。だから、ボンバーを使って速攻で硬いヘビ1機破壊して2回目のヘビを出現させる。

2回目のヘビはレーザーでしか破壊できないが、ヘビが発射するミサイルで稼ぎ、かつ早く破壊する方法がある。ヘビは基本的に自機と反対側に出現するようになっているので、はじめ左か右をキープしてヘビが出現したのを確認しても、ロックしにいく。

で、自機を画面一番下に移動させてショットを撃ち、3機のザコを破壊する。さて、ヘビの破壊の仕方についてだが、自機を一番下に位置するとヘビの頭に「ピッピ」と自動で6発ロックして、ヘビが水の中に潜るのでレーザーを発射。で、その位置にいると再び上昇してきて1発ロックする。

このときにヘビからミサイルが4発発射されるので、左2発にロック。そのまま右に移動してミサイルを追うと、ヘビ本体にも1発ロックして残りのミサイルを破壊できるのだ。これで最後のミサイル2本を8000、9600ptsで破壊することができ、かなり得をするはずだ。



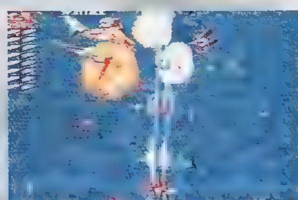
2面頭のヘビ2機のうち、どちらかをボンバーで破壊するのが重要だ。

POINT 2

ヘビを一掃すると、同高度左右からザコが8機1編隊で出現し、画面後方へ逃げつつ同時に弾を撃つ攻撃になる。このザコ1編隊の8機目がロックオンレーザーアイテムを所持しているのだ。

ここは、とにかく赤いザコを逃がさないようにしてショットで破壊していれば、ロックオンレーザーアイテムを4つ出すので安全に進んだほうがよい。だが、「点数が…」というプレイヤーは16ロックの性質を生かして、レーザーで破壊するのも男らしいぞ。





ヘビのあとザコがレーザーアイテムを所持している。絶対逃がすな!!

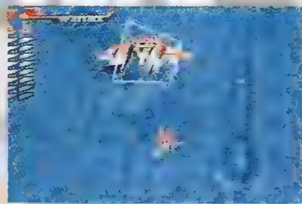
気分は 5万1200pts. B area

16LOCK POINT1

ザコ地帯を過ぎると、後方低空から黄色の中型機が1機上昇してきて、水上に潜水艦が右に1隻、後方から緑色のザコ（200pts）が左右に3機ずつ計6機出現する。このポイントから16ロックが炸裂だ。

中型機×4→潜水艦×2→潜水艦発射ミサイル×4→緑ザコ×6という順番がロックパターンだ。中型機の耐久力が6発なので4発ロックしてからつぎの行動に移れば、あとは自動で右の潜水艦、そのミサイル（100pts）、ザコにロックしていけば問題ない。

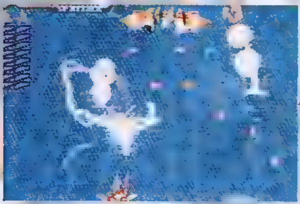
注意点は、ミサイルをロックしたときにレーザーを発射しないとミサイルが画面外へ消えてしまい、点数が入らない。だが、早すぎると最後のザコにレーザーがつながらないということだ。レーザーはミサイルにロックして、ミサイルが上昇したときに発射するのがベストになる。これでポイント1の16ロックは完成。



上昇してきた中型機に4発ロックして…、



潜水艦とミサイル計6発にロックする。



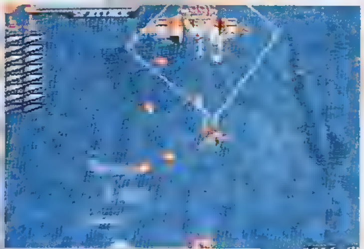
で、ミサイルが上昇したらレーザーを発射してザコで512だ。

16LOCK POINT2

ポイント1のときの中型機が前方に残っていて、右に潜水艦が1隻、左前方にも潜水艦1隻がいる。で、ポイント1と同じように左右からザコが3機ずつ計6機出現するのがポイント2だ。

中型機×2→右潜水艦×2→ミサイル×4→左潜水艦×2→ザコ×6がロック順番。

中型機はポイント1で4発ロックしているので、残り耐久力が2発になっているはず。で、右の潜水艦にロックしてミサイルが発射されるのを待ち、ロックしたらレーザーを発射する。



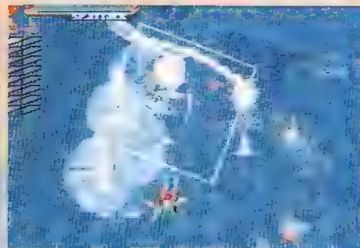
ポイント1の中型機に2発ロックして、弾を避けて右へ移動する。



で、潜水艦とミサイル6発ロック！中型機の弾を避けて左へ移動。



レーザーを発射して左の潜水艦に2発ロック。



最後に出現するザコ6機を交互に破壊して完成だ。

つぎがちょっと難しいのだが、中型機が2発ずつ弾を連射してくる。この弾を避けて左の潜水艦にロックしにいかなくてはいけないのだ。ここの弾を横切るのに時間がかかってしまうと、左の潜水艦にロックする前にザコが中央まできてしまい、ロックしなくてはいけない状況になる。できるだけ弾道を早く見つけて横切ろう。

左の潜水艦に2発ロックしたあとのザコだが、このザコは左から1機目が出現して右→左→右と交互に6機現れるので、出現した順番でロックして破壊していくといいだろう。

ここまでが16ロック5万1200ptsパターンになるが、ポイント1、2の緑ザコだけで36万4800ptsを獲得でき、これにミサイル、潜水艦、中型機の点数＋αが入って、この部分だけでもかなり点数アップをする。できればミスをしたくないところだ。

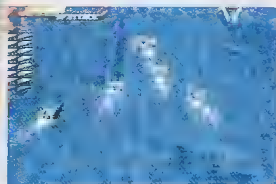
16LOCK POINT3

潜水艦が左、右、左と1隻ずつ現れ、それと同時に左右後方から緑ザコが再び1編隊6機出現する。で、このポイントを過ぎた瞬間に同高度のザコ（100pts）が左右から8機出現するのだ。

このポイントは、基本的にロック数がちょうどあってはいるが、最後が動き的にちょっと難しい場面になる。ロック順は…右潜水艦×2→緑ザコ×3→一番上潜水艦×2→緑ザコ×3→左潜水艦のミサイル×4→空中ザコ×2。

これが一通りの動きになるが、見てもらえばわかる通りかなり画面上を移動してロックしなくてはいけないほか、レーザーを発射するタイミングもシビアになっている。

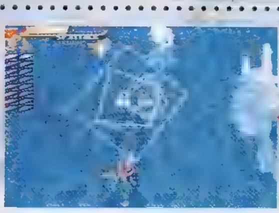
はじめに右の潜水艦2発、緑ザコ3発までロックして一番上の潜水艦に2発ロックする。このとき、緑ザコが画面上部に消えたらレーザーを発射するのだ。で、つぎの緑ザコ3機につなげて、左の戦艦が発射したミサイル4発にロックする。ここが問題点。



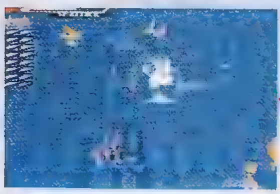
右潜水艦にロックしたら一番上に移動する。



で、ザコ3機にロック！　画面外へ消えそうになったらレーザーを発射。



下に下がってザコにロックして、ミサイルにもロックする。



そのまま一気に上がってザコ2機を破壊すれば256だぞ。

先程の「緑ザコが3機画面外へ消えたらレーザーを発射」とあったが、これはつぎのミサイルにつなぐことができるギリギリのタイミングで、動き的にちょっとでも遅れてしまうとレーザーは画面外に消えてしまい、つなぐことができない。ここは、一線上で降りてきて、できるだけタイムロスのないように作業をしよう。

さて、ミサイルに無事ロックすることができたら、あとは前方から出現する空中ザコにロックをひっかけるだけ。

最後の空中ザコは、出現の仕方がランダムでどちらから出てくるかわからない。ロックオンカーソルを画面一番上にあわせて、出現したら即反応してロックするようにしよう。これで最後の空中ザコが1万2800ptsに2万5600pts、が入る。

ポイント3では合計12万pts以上獲得できれば十分合格ラインを越えているぞ。

さあ、これでBエリアのポイントはすべて終了したが、比較的難しいのはポイント3の部分だけ。だが、16ロックレーザーの性質を理解できれば、簡単にクリアできるはずだ。

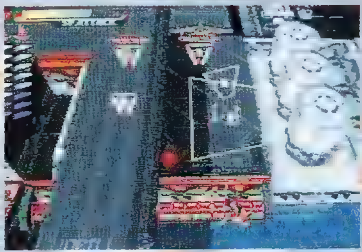
このBエリアでの総獲得点数は、ポイント1と2で36万ptsが入り、ポイント3で12万ptsの合計50万ptsを獲得可能だぞ。丁寧に丁寧にプレイするのがコツの1つだ。

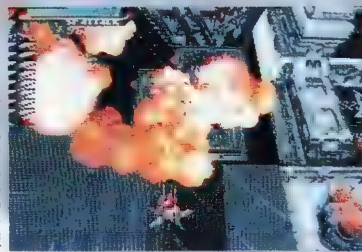
12万5000pts. ダイバード C area

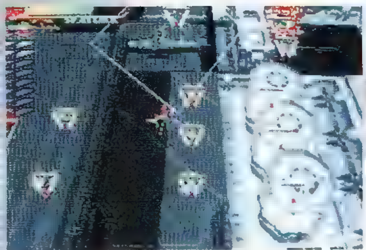
16LOCK POINT1

Cエリアは全体的に基地上空がステージになる。
はじめ、中央に戦車（200pts）が7台いて、右にタンク（400pts）が3つ、その上に鉄塔（300pts）が2本あり、中央に中型機（500pts）が2機縦に並んでいて、そのさらに左に破壊可能な箱（500pts）のようなものが4つ縦に並んでいる。
ここが16ロックポイント1になる。ポイント部分の敵出現数を数えるとわかると思うが、ポイント1では全部で18カ所ロックできる場所が存在する。ここは、一番点数の低い戦車を2台破壊してから16ロックに移るのが基本だ。


まず、戦車を2台破壊。


で、戦車5台をロックする。アイテムは無理に回収しないこと。


最後左に4つ並んでいるのを破壊すれば、ここだけで50万ゲット！


左に移動しつつ中央の中型機2機にもロックして…、


右のタンク3つとその上の鉄塔にもロック。

ロックする順番はつぎの通り…はじめに戦車2台を破壊してから戦車×5→タンク×3→鉄塔×2→中型機×2→左の箱×4。
この順で破壊するのがベストになり、獲得点数も52万3800ptsとすごい数字が並んでしまうのだ。このポイントでは敵も出現せず、この順にロックして破壊すればいいだけなので、特に注意点はない。ただ、レーザーを発射するタイミングは右のタンクが顔面一番下にいったときで、ちょうど左の箱1つにロックするくらいがいいだろう。

16LOCK POINT2

ポイント1を終了すると、左右から空中ザコ1編隊8機が出現する。このザコはショットで破壊すれば問題ない。このつぎの場面がポイント2だ。
黄色の高速レーザーを発射する砲台（300pts）が5基あり、その右横には大型の鉄塔（500pts）が2本とザコ（100pts）が3機出現する。で、前方中央低空から2ボスが現れ、その左右にハッチ（500pts）が2つずつついている。
これがポイント2の出現数だ。なお、ボスは飛び立つ準備をしていて、攻撃はしてこないので安心するように。
高速レーザー砲台×3→ザコ×2→鉄塔×1→ザコ×1→鉄塔×1→高速レーザー砲台×2→ボス×4→左ハッチ×2。
かなり長くなってしまったが、これがロックをする順番だ。
空中ザコを8機破壊したら、画面一番左下で待機する。ここは、高速レーザー砲台のレーザーが飛んでくるが、ギリギリ避けられる安全地帯になる。で、その位置にいると高速レーザーが左、右、左と砲台から飛んでくるので、最後のレーザーを避けて左の砲台にロックする。
1つ目の砲台にロックしたら、移動して右の砲台2つにもロック。つぎは、はじめに低空ザコ2機にロックしてから下の鉄塔にロックすること。で、3機目のザコにロックし、ここでレーザーを発射してしまう。で、動きはさらにそのまま、もう1つ左の砲台へとロックをかけにいくのだ。
この時点でロック数が10になり、先程発射したレーザーは、すでに右の1つ前の砲台までできているはずだ。これが一応理想の形になる。よく覚えておいてほしい。
ここからが重要なポイントになる。砲台でロック数が10発目になり、レーザーがそこまで飛んできている。砲台にロックしたこのあと、すぐにボス中央に重なるのだ。で、左の残ロックゲージが3発分になったら、そのまま左上に一気に移動してハッチ2つをロックする。これで、ハッチ2つで9万6000pts、12万8000ptsを獲得できるはずだ。
注意点は、10個目の砲台にロックしたらすぐにボスに重なることが1つ。もう1つは、


左から高速レーザ砲台2つにロックして、低空ザコ2機にもロック。


鉄塔、ザコ、鉄塔、砲台をロックしたところでレーザーを発射。


で、左下の砲台をロックしてからボスに重なって、残ゲージが4発になったら…、


一気に左のハッチへカーソルを移動させよう。


画面左下は高速レーザーの安全地帯だぞ。

ボスに重なるとき。ボスには3カ所ロックができるところがあり、必ず中央に重ならないとハッチに途中でロックがかかってしまう場合がある。最後の重なるときは慎重にやるように。

16LOCK POINT3

ポイント2でハッチを2つ破壊すると、ボス本体に右のハッチが2つの状態になる。
一気に左上へ移動してハッチを2つ破壊したら、今度はボスの一番右のロックできるところに移動してロックし始めたらレーザーを発射する。で、14発ボスにロックしたら、同じように一気に右上へ移動してハッチを2つ破壊しよう。これでポイント2は終わり。

16LOCK POINT4

ハッチを全部で4つ破壊すると、前方に同じハッチが再び4つ現れ、同時に同高度左右からザコが7機出現する。
ここは、ポイント3のハッチを破壊したあと、すぐに同じ場所（ボスの一番右のロックできるところ）に戻り、ショットを撃ちながらザコを破壊しつつ、ボスに11発ロック

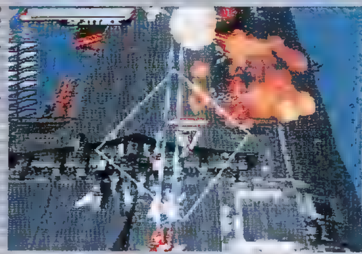

ポイント3はボス本体で14発ロック。


で、残り2発をハッチにかけて終了。

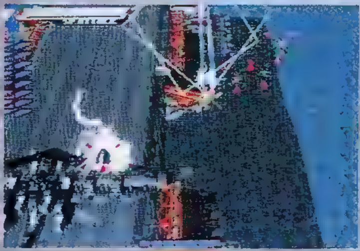
する。
　すると、ちょうど左右から空中ザコがいなくなり、右低空に3機ザコが出現するので、このザコにロックしてからレーザーを発射して、右のハッチまでロックをつなげる。これでちょうど16発だ。
　注意点はボスに11発ロックをするとき。このきは正面からザコが出現して、更に弾を撃ってくるので、簡単にロックすることはできない。
　ロックするときは、あらかじめロックできるところで左にラインをずらしておくと、弾が飛んできても「ちょん」と右に移動すればいいので、問題なく11発ロックすることができるのだ。

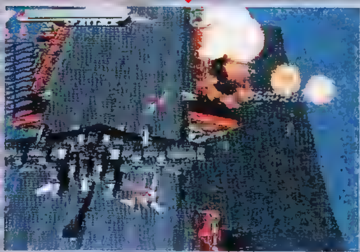
16LOCK POINT5

　ここまですべてパーフェクトでくると、左にハッチが2つ残った状態でボスが飛び立とうとしているはず。で、このポイントでは、ザコラッシュのまえぶれで空中ザコが前方から6機出現する。ここでもザコを利用して16ロックすることが可能なのだ。


ポイント4ではこの位置をキープ。


で、ザコの弾が飛んできても安全。ここで11発ちゃんとロックする。


レーザーを発射してからザコ3機にロックして…、


ハッチで完成。20万獲得！

　ポイント4でハッチを2つ破壊したら、ポイント5でも再度ボスの一番右のロック個所で8発ロックする。すると、ちょうどザコが6機出現するのですべてにロックしてレーザーを発射。で、最後に残ったハッチ2つにロックすれば16ロックの完成である。この最後のポイント5では、16ロックすることができるが、基本的にポイント2で遅れを取ってしまうと、ここまで遅れが影響し、6機出現する空中ザコにロックできない場合が生じてくる。
　元々ここの空中ザコは、出現位置が決まっておらず、ランダムで次から次へと出現するのだが、ポイント5のザコはある程度早い時間でハッチを破壊していると、6機まとまって出現するのだ。だから、ポイント部分で遅れを取らなければ、16ロックを取りやすくすることも可能なのだ。

最終16LOCK POINT

　ポイント5を過ぎると、ボス前のザコラッシュが待ち受けている。
　このポイントは、ポイント5のザコ6機を破壊したあと、すぐに同じザコが8機、8機と連続で出現し、最後に5機時間をおいて出現する。


ポイント5はボスに8発ロックして…、


ザコ6機全てにもロック。で、レーザーを発射すれば…、


最後に再びハッチで20万ゲットだ。

　ここでは、このザコ8機1編隊2セットで16ロックするのだ。
　このザコは基本的に自機と反対画面から出現する性質を持っているので、まず左か右に自機を移動させる。で、ザコが出現しはじめたら徐々に移動させてロックしていくのだ。
　今までのハッチ地帯に比べると、練習さえすれば簡単に16ロックすることができるので、そんなに気にするポイントではない。
　さて、とうとう2面攻略が終わってしまいましたが、ロックする順番さえ完璧に覚えれば、自然にクリアパターンにもなって問題はなくなるはずです。
　2面では最後のハッチ地帯と多少難しい場面になると思いますが、これを決めるとハッチだけで89万6000ptsを獲得することができ、決まったときは非常にカッコもいいものです。ぜひチャレンジしてみてください。
　なお、1面を100万ptsオーバーでクリアした場合、2面ボス到達時の点数が最低でも320万ptsがクリアラインになり、2面頭のザコ地帯で1万9200pts.を獲得すれば330万ptsも夢ではなくなるぞ！


最後のザコ地帯で256を取るのも忘れるなよ！

もう稼働し始めるはず!



攻略は次号から、ちゅ〜ことで、今回は最終的に決定したキャラコスチュームを、目で楽しんでくれ!

担当:アティオスToshi



ここに〝かすみ〟が加わって、3人のコスプレコンパニオンがいた。

生死を賭けた近況報告
〜IN 第34回アミューズメントマシンショー〜

AMショーでも大好評!!

待ちに待った我らがデッドオアアライブがAMショーに、ほぼ完成バージョンで登場。

これまでゲーメストEXPOに出展、ごく一部でロケテストは行っているとは言え、〝受け身〟や〝つかみ〟といった、独特のシステムをそれなりに使いこなしているプレイヤーが多く、その予習の抜かりなさには、はっきり言って驚いた。闘い方も、EXPOのときの打撃8・投げ技2の割合に比べれば、投げ技を多く狙うプレイヤーが増えたようで、開発側も安堵していることだろう。ただ投げ技は基本の攻撃だからいいが、関節技を狙っている人が少ないのが残念。

キャラにもよるが、関節技は非常に高性能な攻撃手段。このゲームは性質的に投げ技が決めにくいので、ほどよく織り混ぜないと、それを解消できないぞ。

またデンジャーゾーンでの受け身は、ほとんどの人がとっていなかった。そのせいで一気に負けてしまうと、やはりキツイ印象しか受けないので、初めてプレイする人は最初うまくできなくても、とにかくⓅ+Ⓚ+Ⓗを癖づけてしまおう。

ちなみに9月12日現在のアンケート結果は4位。なかなかの高成績だと、個人的には思うんだけど…。



1つのゲームにこれだけの台数。かなり多い部類に入る。



女キャラは、やっぱり人気があります。それとジャン・リーかな。

プレゼント

「デッド・オア・アライブ」を応援してくれているみんなに、テクモさんからのプレゼントだ。

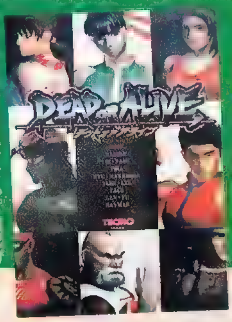
- ●デッド・オア・アライブ プロモーションビデオ(30名)
- ●デッド・オア・アライブ、店頭用大型ポスター(30名)

応募方法は

- ●プレイ感想(プレイしていない人は結構です)
- ●キャラクターの印象
- ●どんなキャラクターで遊びたいか

と、[illegible]を記入のうえ、次の宛先まで。締め切りは11月14日(金)必着で。発表は発送をもってかえさせていただきます。

〒101 東京都千代田区
内神田1-11-4 藤吉ビル
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
『デッド・オア・アライブ プレゼント』係



[illegible]結構見かける。[illegible]

DEAD OR ALIVE
キャラクター紹介
これが最終決定グラフィックだ！



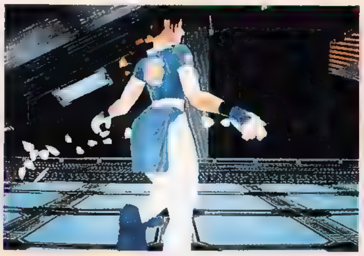
KASUMI

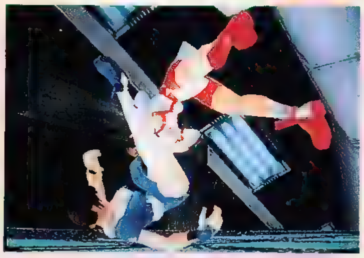
かすみ

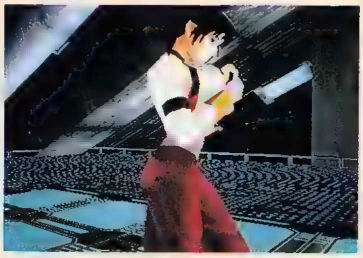
基本的に投げ技と関節技の性能が良くなく（減らないし出が遅い）、打撃中心のキャラとして仕上がった"かすみ"。分かりやすいⓅⓅからの派生と、サマーといったバクチ要素は高いが有意義な技等を取り揃えているため、初心者には最も使いやすいキャラと言えるだろう。

　また空中コンボに多段なものが望めるので、非常に爽快感が高く、デンジャーゾーンをうまく絡めていって一気に勝負を決められる、速効性も併せ持っている。

　そんなかすみの唯一の欠点は、下段攻撃に乏しいこと。出の遅い狼牙（⇩⇘Ⓚ）しかないからね。







JANN LEE



ジャン・リー

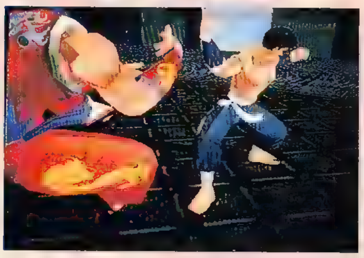
かすみと同じく打撃屋のジャン・リー。だが威力という点に大きな相違点が見られる。とにかくジャン・リーは攻撃力が高い。

　ドラゴンナックル（⇩⇘⇨Ⓟ）がその良い例で、通常ヒットでもそれなりだが、カウンターだと3分の1は軽く持っていってしまうのだ。

　まだゲーム全体をとおして唯一のガード不能技、ドラゴンキック（⇩⇦⇨Ⓚ）も、その例に漏れない。しかし上段なので、しゃがまれるとすかるぞ。

　連携のほとんどが足技なのも特徴的。下段に派生するものもあり、恐らく最も使える下段技を有するキャラだろう。

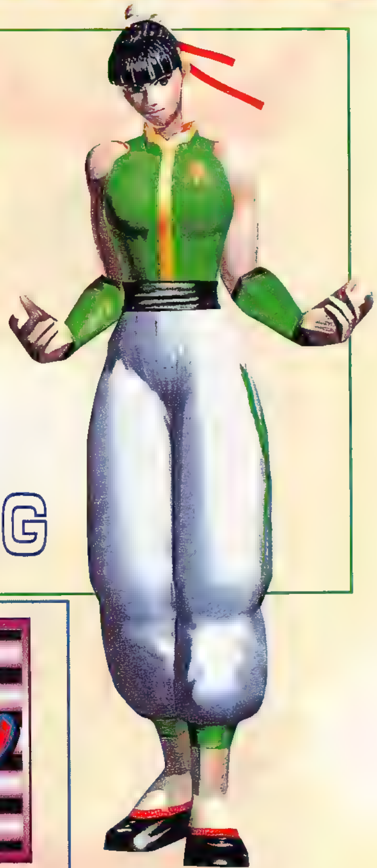






レイ・ファン
LEI・FANG





レイ・ファンは太極拳を格闘スタイルとする、このゲーム屈指のテクニカルキャラ。相手の力を受け流す独特のモーションからの攻撃がほとんどで、出の遅さという欠点もあるが、相手の技をすかしカウンターを取りやすいという特典もある（逆の場合も…）。

さらに、つかみにまったく攻撃力がないというのもレイ・ファンならでは。その分、相手に与える硬直時間は長く、完璧に近い2択を迫ることが可能。それに読み勝ち、挑手打胸（⇨⇦⇨Ⓗ）始動の3連関節技を決められれば理想的。

普段の攻撃は、このための布石と考えてしまっても、決して間違いではない。



バイマン
BAYMAN



打撃技の性能が、開発初期に比べて大幅にダウン（このキャラだけではないが…）し、本来のコンセプトである〝関節技を狙うパワー派〟として、その地位を固めつつある。

その関節技の筆頭であるS・アームロック（⇨⇨Ⓗ）からの派生は入力条件が厳しくなり、多少なりとも練習が必要。伴って〝投げ抜け（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓗ）〟のタイミングもシビアになったので、出せればそう簡単には抜けられないはず。

仮に、それでも抜けられるようであれば単発もしくは2連のものを使っていくといい。威力は遠く及ばないが、見た目が格好よく、何よりも確実だ。



ティナ
TINA



デッドオアアライブのキャラの中で、最も人気があると思われるのが、このティナ。前号でも少し特集したが、このキャラは多種多様な投げ技を狙ってなんぼ。

中でもフライングメイヤー（コマンドは前号）からの3連投げは、その入力の難しさから実戦で出せるだけでステータスとなるほど。もちろん高威力であることは言うまでもない。

当然、数は少ないものの関節技も用意されているので、投げ間合いの少し外に相手がいるようなら、頭をすぐに切り変えて、こちらを狙うようにしよう。もちろん、しゃがみ投げも忘れないように。







リュウ・ハヤブサ



かすみと同じく、忍者だからある程度は技も似ている。しかしかすみのような多段な連携技はリュウにはあまりなく、どちらかと言うと単発技のほうが目立つ。
　では、重量級でもないこのキャラが、他キャラと五分に渡り合える攻撃力をどこで捻出するのか?
　答えはコマンド投げ。そう、首切り投げ（⇩⇦⇨Ⓟ）だ。この技単体の威力もさることながら、放り投げてかなりの距離を稼ぐため、デンジャーゾーンにダメージが期待できるのだ。
　加えて、しゃがみ投げも持っているので、投げキャラとして扱うのも悪くないぞ。





RYU HAYABUSA

ザック



質実剛健の代名詞と言えるムエタイを、ハイテクスニーカーと奇抜な頭でもって使うザック。
　割と小振りな技でチクチク攻めていくキャラで、投げ技が強力でないリュウ・ハヤブサ、といったイメージが強い。
　そう思いきや、2つの突進系の技がそれなりに強く、ある種強引な攻めも展開できる。
　2つの突進系の技とは、だいぶ先の号でも説明したティーソーク（⇨⇨Ⓟ）と跳び膝蹴り（⇨⇨Ⓚ）のこと。
　対しゃがみⓅには、すこし浮く跳び膝蹴り。連携にする際、簡単に割り込まれないようにするなら、出の早いティーソーク、と使い分けよう。





ZACK

ゲン・フー



このゲームでは極めて珍しい、単発打撃技重視のキャラ。しかも、そのほとんどが出が遅く潰されやすいので、扱いがかなり難しい。
　そんなゲン・フーの技の中で、最も使いやすいものと言えば単把（⇨⇨Ⓟ）にトドメを刺す。単発の突進系中段技で、ガードされても反撃を受けず、連携に組み込んでも簡単に割り込まれないぐらい出が早く、判定も強い。が、所詮はつなぎ技なので、決め手にはならない。それで固めておいて、手を出してこないようであれば、挑領（⇦Ⓟ）や斬捶（⇩Ⓟ+Ⓚ）といった、隙は大きいが高威力の技を繰り出していくのが、ゲン・フーの基本戦法。





GEN・FU


KONAMI
ジーティーアイクラブ
GTI CLUB™
RALLY COTE D'AZUR
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.


PRODUCTS


69
CAR GRA
61
1/8
KEEP THIS WAY
25
PLAYER1
8/8
KEEP THIS WAY
10
8/8
GO AHEAD
09
8/8
KEEP THIS WAY


3D REAL SHOOTING GAME
KONAMI
ソーラーアサルト
SOLAR ASSAULT™
GRADIUS
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
グラディウス、新章突入。
MISSION SOLAR ASSAULT —— 敵恒星型機動要塞を撃破せよ。
バクテリアン戦役の終結、誰もが全宇宙に平和が訪れると信じた
しかし突如出現した恒星型の巨大な機動要塞が
周辺惑星群への侵略を開始、再び全宇宙は戦火に包まれた
惑星グラディウスとラティスは合同作戦〈mission solar assult〉を展開
ビックバイパーとロードブリティッシュ
そして最新鋭機アルビニアに出撃命令が下された —
あのグラディウスが3Dポリゴンを駆使した、かつてないSTGとして復活
全宇宙の命運をかけた新たな戦いが、いま始まろうとしている
体感
可動筐体で
新登場！
666
573


"Winding HEAT" IS AN ORIGINAL GAME DEVELOPED BY KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. RESERVES ALL THE COPYRIGHTS, TRADMARKS AND OTHER INDUSTRIAL PROPERTY RIGHTS WITH RESPECT TO THIS GAME. © KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI
TWIN TYPE
ワインディングヒート
Winding HEAT™
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
リアル峠バトルで熱く燃えろ!
●ツインタイプキャビネットで2台通信。最高4人の対戦プレイが可能。
●すべてがリアル。一般公道をモチーフにした、現実味溢れるハイクオリティなゲーム画面。
●アクセルコントロール、シフトチェンジなど、車の操作性を徹底追及。単なるドライブゲームの枠を超えた、本格レーシングゲーム。
●ビギナーからマニアまで興奮させる、本格的なドリフト走行を実現。
●業界騒然! 驚異のコーナー数。まさにワインディングの感覚を再現
ツインタイプキャビネットで新登場!
仕様
●本体寸法 435(W)×1,460(D)×1,870(H)mm
●本体重量:290kg ●使用電源:AC100V±10%(50/60Hz)
●消費電力:275W ●金庫容量(100円硬貨):3,000枚
※記載されている製品の仕様・内容は予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。
"WINDING HEAT™" is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

新会社設立。

KCE名古屋

10月1日設立



■コナミ開発グループ（国内）

アミューズメント(ＡＭ)機器事業本部	神戸	：業務用ビデオゲーム，技術開発
ゲーミング(ＧＭ)機器事業本部	神奈川	：業務用メダルおよび大型機器
クリエイティブ プロダクツ(ＣＰ)事業部	東京/港区	：キャラクターグッズ，出版
コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン (KCEジャパン)	東京/渋谷区	：PS，SS，N64，業務用，CG制作
コナミコンピュータエンタテイメント 東京 (KCE東　京)	東京/千代田区	：PS，SS
コナミコンピュータエンタテイメント 六本木 (KCE六本木)	東京/港区	：業務用ビデオゲーム
コナミコンピュータエンタテイメント 大阪 (KCE大　阪)	大阪	：N64，SFC，PS，SS
コナミコンピュータエンタテイメント 札幌 (KCE札　幌)	札幌	：PS，SS，N64，ゲームボーイ
コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋 (KCE名古屋)	名古屋	：PS，SS，N64，パチンコ用CG&制御ソフト
コナミコンピュータゲームズ 青山 (KCG青　山)	東京/港区	：ゲーム開発プロデュース
コナミミュージックエンタテイメント (　ＫＭＥ　)	東京/渋谷区	：音楽CD，声優・アーティスト，イベント



サッと98,62%
新開講
(平成9年4月)
●ゲームキャラ・ムービング デザイナー科(2年)
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●ゲームサラウンド・アーティスト科(1年)
ドラゴンハート
みゆき座他 全国東宝洋画系にて
絶賛上映中
《代々木アニメーション学院 スペシャルプレゼント》
●劇場券:100組200名様(東京地区のみ)
●ポスター:50枚
ご希望の方はハガキに「ドラゴンハート劇場券希望」
または「ドラゴンハートポスター希望」と明記して
下記まで、先着順でプレゼントいたします。
(なお、当選は発送をもって発表に替えさせていただきます)
特待生制度(選抜で年間12万円支給)
特別育英生制度(特待生より選抜年間36万円支給)
専用寮制度(希望者全員・年間32万円で入居)
卒業後2年間専用寮居住(就職者は在学中と同費用で居住)
海外研修旅行(英会話自由選択講座の優秀者は費用学院負担)
300円満腹学食(東京校の学生食堂)
24時間医療・健康の無料相談(年中無休で専門医が)
やればやったで自然に公認資格実現
CG制作実習室風景
自・由・な・創・造・の・学・校
文部省認可認定CG教育校
[(財)CG-ARTS協会認定]
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
設置学科
アニメーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
声優タレント科(1年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科(仕上げアート) (1年)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
平成9年4月生
願書受付中
●入学案内書無料進呈
●「無料一日体験入学」あり
●無料学院説明会あり
見学随時TELにて予約を
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい
ご希望の方は ハガキに1.住所 2.氏名(フリカナ) 3.TEL 4.年齢 5.学年(職業) 6.希望学科 7.「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記の住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-9
代々木アニメーション学院
無料オーディション(開催)
新人声優・才能発見!!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

忘れてなんかあげないよ
NEW㋛屋号デザイン案発表!!

SPECIAL THANKS! GAMEST 10th

全国のゲーメスト読者から寄せられたNEW㋛屋号のデザインがさまざまな選考をくぐり抜けて、ついに決定した。まずはその決定デザインを発表だ。

文責：ゲレンジャー外人部隊

たくさんの応募ありがとう

ようやく決定！

全国100万人の㋛屋ファンの皆さま、大変おまたせしやした。5月30日・6月15日合併号にて募集した、NEW㋛屋号のデザインの発表をするぞ。

長い選考期間を経て、1億とんで115通の応募の中から下の4作品が選ばれた。作品を見てもらえればわかると思うが、4枚中3枚はレバー&ボタンのもの。これは特にそういうコンセプトだったわけではなく、送られてきた作品群を見ながら選考委員会で「これ、いいんじゃない?」と選んだものなのだ。

これら4作品を最終選考にかけ、それを車用にデザインしなおしたものを決定稿とすることになっている。その結果は、実際に車にペイントされた状態で見てもらおうと思う。11月30日号にてその写真を掲載する予定なので、選ばれた人は（惜しくも選考にもれた人も）、バクチ技を出したときのようにドキドキしながら待っていてくれたまえ。

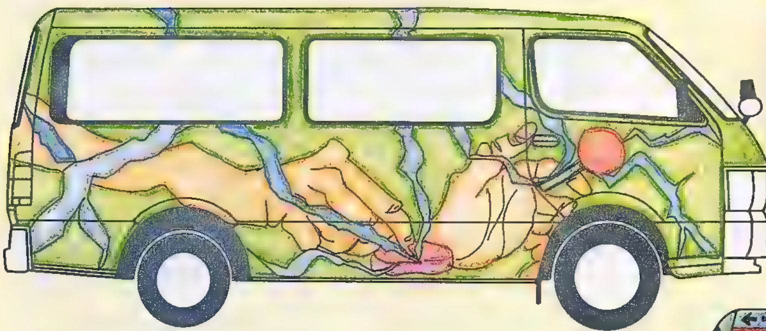
なお、ここに選ばれた4人には豪華な賞品を贈る。おめでとう。そして作品を送ってきてくれたすべての読者にはありがとうの言葉を贈ろう。たくさんの応募、どうもありがとう！


選考委員(一部)による選考風景。

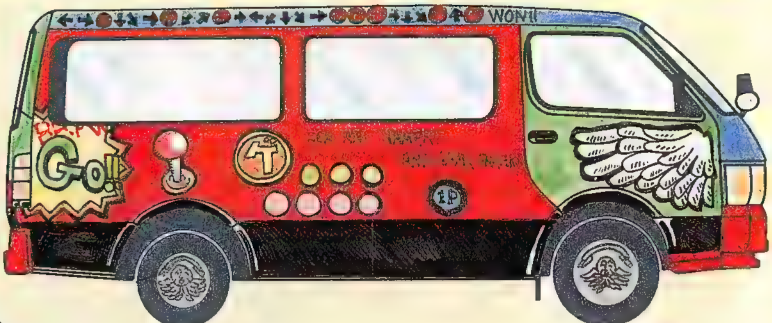
㋛屋号とは…

説明しよう！（富山敬さん風に）㋛屋号とは、新声社最強の輸送運搬力である車の名である。大会やショーなどでその能力を発揮する。今回、新戦力の投入により予備役となるが、そのペイントは見るものの視線を一人占めにする力を持っている。


これが旧㋛屋号。両面共にこんな感じ。ここだけの話だが、乗っている人間も思わず赤面してしまうようなマスィーンなのだ。

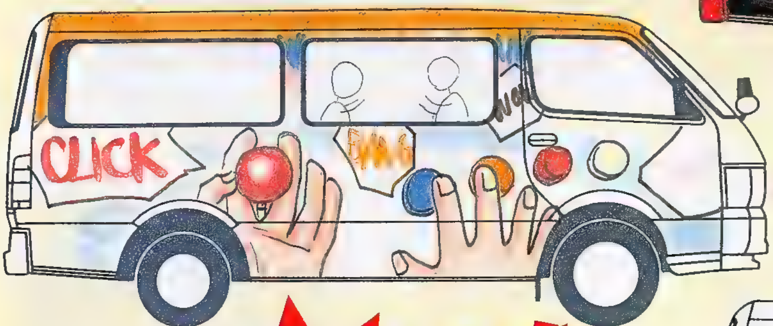


▲（千葉県　稲垣健君）
電光石火のレバーさばきっ！って感じで、勢いがあってよかった。構図的に多少無理があるが、これだけ勢いがあればそれを補えるだろう。



▲（大分県　SARU²）
デザイン的に安定している。ホイールの絵や上部分のコマンドなど、細かいところが凝ってる。2、3の間違いはこの際、見逃そう（笑）。裏は2Pってのもイイ感じ。

▼（兵庫県　星田倫江さん）
視点は普通だが、大きく使っているのがイイ。コマンド入力中、という感じかな。レバーの持ち方について選考委員会でちょっとした論議を呼んだ作品。



▼（東京都　翼ジャッキー）
唯一、レバー&コマンドではない作品。でもこれに乗るときはゲレンジャースーツを着なくてはダメとか（笑）。絵的には一番㋛屋号ってわかりやすい作品かな。



これが選考された優秀4作品だ!!

完成したNEW㋛屋号の雄姿は、11月30日号（10月30日発売）にてお披露目予定！

CON SPO コンスポ

N64 エニックス

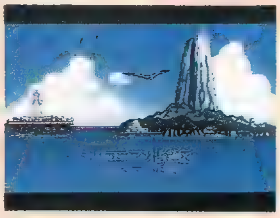
あの名作の続編がN64で登場

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

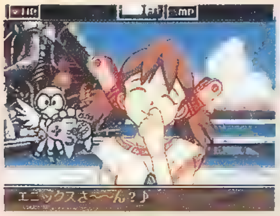
N64初!? 非CGゲーム

SFCで登場し、いまだ他に類を見ないコミュニケーションアドベンチャーというジャンルを確立した『ワンダープロジェクトJ』。その続編がN64で登場するぞ。

プレイヤーが操作するのは主人公である機械の少女ジョゼットではなく、プレイヤーの意志をジョゼットに伝えるためのインターフェイスロボ、バード。プレイヤーはバードを通してジョゼットを導き、同時にジョゼットからのコンタクトに応えて行かなければならない。それによってジョゼットの性格は形成されて行き、ジョゼットもまた美しいアニメーションによる、やわらかな表情でコンタクトに応えてくれるようになるぞ。つまり、このゲームで重要なのは、ジョゼットとの信頼関係なのだ。信用を失わないよう、イイ関係を築いていこう。



▲これが物語の舞台となるブルーランド。現在は帝国の駐屯地になっている。



▲CGにはできない、やわらかな表情。信頼関係を大切に。

ブルーランドを大冒険!

ジョゼットと一緒に冒険をする舞台となる、ブルーランドと呼ばれる島には、大小さまざまなイベントがいっぱい。中にはN64の機能をフル活用したイベントなども…。



▲最新戦闘機、シーバ。ジョゼットが操作を覚えれば乗れるかも…？



▶N64のCG能力を生かした3Dダンジョンなんかもあるようだ。

"人"とふれあいジョゼットは…

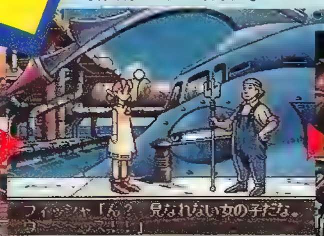
プレイヤーやブルーランドの住人たちとのコミュニケーションで、ジョゼットは多くの知識を修得し、新たな行動を覚えていく。そしてそれらの知識と感情がジョゼットの性格を形成していくんだ。



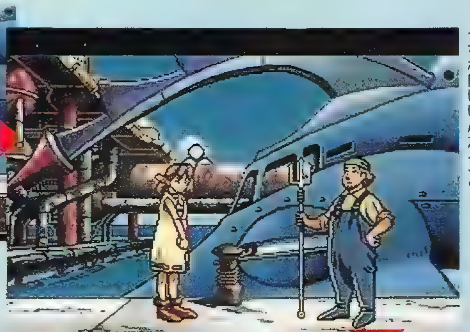
▲島についたジョゼットちゃん、カレンさんのお宅におじゃましてます。



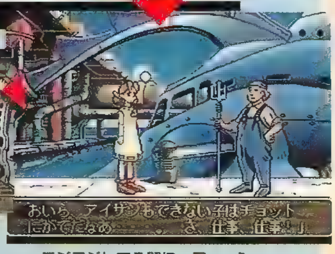
▲あらあら、あいさつしないで入っちゃったのか。完成したばっかりで、知らなかったんだね。



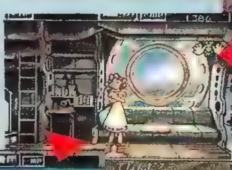
▲港を歩いていると、漁師のフィッシャさんに会いました。「ウ〜ッス!!」



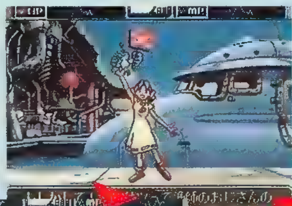
◀「ウ〜ッス!!」って…あの…こんなときどうすればいいんだろう？



▲モジモジしてる間に、フィッシャさんはどこかへ行っちゃった。悪いことしたかな？



▶そんなとき、ジョゼットは自分で考えます。アイサツってなんだろう？



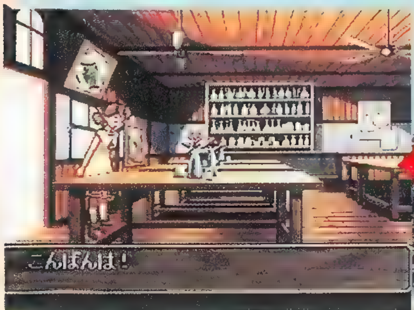
▶「もしかして、アイサツってフィッシャさんのマネのこと？」いやいや、違うよ。



▲ここでプレイヤーは応えてあげなければいけません。「ウ〜ッス!!」そうそう、それだよ！



◀「アイサツって、いろんな言い方があったりして？」そう！ アッタマいいねえ！



▲さあ、もう１度カレンさんの家に行ってみよう。「こんばんは」あらら。まだ外は明るいよ。

サクラ大戦

サクラ大戦ってどんなゲーム？

時は太正。主人公である大神一郎が〝帝国華撃団・花組〟という秘密部隊に配属され、そこでの彼と隊員たちの物語を綴ったのが、この『サクラ大戦』である。

帝国華撃団・花組の隊員たちは、ほとんどが10代の女の子たちで構成されており、彼女たちは〝光武〟という戦闘用ロボットを操ることができる。この秘密部隊の任務は、光武を使い、帝都の平和を守ることにある。そして、光武を操るには霊力というパワーが必要で、この力は彼女たちにしか備わっていないのだ。

▼花組の女の子は全員で6人。どの女の子と仲良くするかはキミ次第。





▲花組の隊員たちは、物語を進めて行くうちに登場してくるぞ。

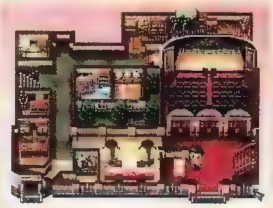
▼このゲームの悪役である〝黒之巣会〟の総帥、天海。

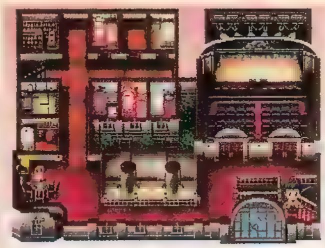


気になるADVはどんな感じ？

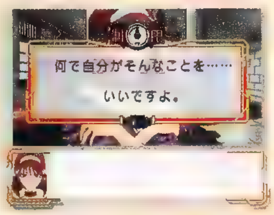
この『サクラ大戦』には主に2つのパートがあり、アドベンチャーパート、戦闘シミュレーションパートの2つがそれに当たる。アドベンチャーパートというのは、話の舞台である大帝国劇場内を歩き回り、そこで起きる色々なイベントを体験していく、というものである。アドベンチャーパートは主に昼と夜とに分かれ、昼間は大帝国劇場内の日常や、花組の隊員たちの舞台公演の様子などのストーリーを楽しむことができる。そして夜のアドベンチャーパートは、大帝国劇場が閉館したあとの時間が舞台となる。時間帯としてはまだ皆が寝る前なので、花組の人間の生活空間である2階を見回りしていると、花組の隊員たちとのイベントが発生する。ここで発生するイベントの中には、花組の女の子と主人公による、大人のロマンス（?）という感じのものまであり、ちょっぴり恥ずかしくなってしまうこともあるぞ。普段から隊員たちと親しく接していると、いつしか上司と部下を越えた仲へと発展してしまうのだ。

▼大帝国劇場1階。観客席や食堂などがある。



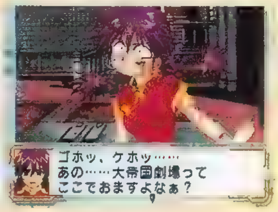


▶大帝国劇場2階。隊員たちの部屋があり、花組の人間の主な生活空間。



▲これがLIPS分岐。制限時間内に選択肢を選べ。

▼花組の隊員たちは個性の強いキャラクターが多い。





▶夜は見回りの時間。隊員たちの部屋を訪ねてみるのもいいかも…。

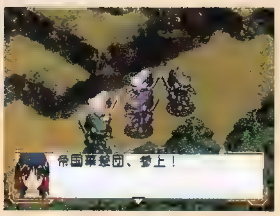
気になる戦闘パートはどんな感じ？

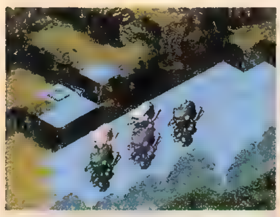
ここでは戦闘シミュレーションパートについて説明しよう。

花組の隊員たちが操る光武はそれぞれの機体ごとに特徴があり、例えば、主人公の大神機は攻撃力・防御力の数値がともに高く、接近戦が得意で必殺攻撃が超強力…といった感じである。

次に、戦闘中に可能な動作アクションについて。戦闘中には、移動、攻撃、防御、情報、待機、の5つのパターンのうち1つを選択することができ、これらの行動は1ターンに2つまでが実行可能。要するに〝移動→攻撃〟や、〝防御・移動〟などの行動が可能ということである。

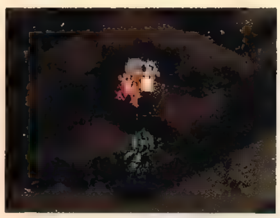
▼帝都の平和を守れ！





▲移動可能な範囲は、青いブロックで表示される。

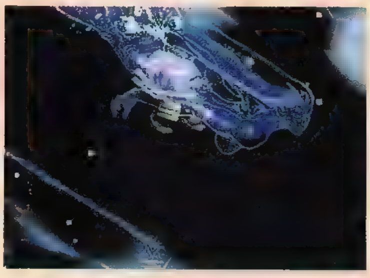
ここまで基本的なことについて説明したが、次は、少し突っ込んだ戦闘の進め方について。基本的には、攻撃力・防御力の高い機体…、大神機やさくら機、カンナ機を壁に、紅蘭機、マリア機で遠距離から援護しつつ戦おう。あと、ボスキャラはかなり強いので気合を温存しておき、必殺攻撃で一気に始末すると良い。



▲キャラによっては遠距離の敵を攻撃することも可能だ。



▶敵はロボットだけではない。こういう罠も張られているので注意。



▶これが必殺攻撃。各キャラに1つずつ標準装備されている。



シンショー 速報版 リポート

去る９月12〜14日、おなじみ千葉県の幕張メッセで開催されたAMショー。今号ではその速報をお届けしよう！

この秋、年末、そして来年に向けてのアミューズメント産業関連の新作がドドーンと発表・展示されるのが、このAMショーだ。

もちろんビデオゲームの出展が一番（というか圧倒的に）多いんだけど、ゲームセンターに関わるすべての業者が出展しているので、ビデオゲームに限らずエレメカや乗り物系、出版社（もちろん新声社もね）などもブースを出している。

さて、今回のAMショー、今年で34回目、場所は千葉県の幕張メッセ、９月12日（木）から14日（土）まで開催された。12、13日は業者のみ来場可能で、14日は一般入場OKとなっている。

となればそりゃ14日はかなりの混雑！その中でも会場人気を博していたのが、やはり対戦格闘物。セガの「バーチャファイター３」はもちろんのこと、カプコンの「X-MEN VS ストリートファイター」「ウォーザード」、SNKの「サムライスピリッツ天草降臨」、テクモの「デッド オア アライブ」、サンソフトの「わくわく７」などなど。

ということで、次号ではより詳しくリポートしたい。今回は取り急ぎ速報！

アトラス



まだかまだかとみんながクビを長くして待っている「プリクラ大作戦」が出展。

こういったアクションゲームが最近は少ないとあって、会場でもなかなかの人気。女子高生人気爆発の「プリント倶楽部」はもちろん、「ネーム倶楽部」なる名刺マシンも登場。これも新たなるブームを築くかな？

そして、初公開の「グローヴ・オン・ファイト」が出展。新作の２D対戦格闘ゲームだ。アトラス独特の２Dグラフィックタッチで、これもまた大人気となりそう？



「プリクラ大作戦」もそろそろ発売？



初おめみえの「グルーヴ・オン・ファイト」

SNK



SNKの目玉は「サムライスピリッツ　天草降臨」だろう。

システムは「〜斬紅郎無双剣」を継承・発展させたもので、キャラも前作から５人増加。十兵衛、タムタム（！）、シャルロット、そして新キャラが２人だ。詳細は次号以降で詳しく紹介していく予定。もう少し待っててくれ。

この号が出るころにはもう発売されている「風雲スーパータッグバトル」、もうすぐ発売の「得点王〜炎のリベロ〜」なども出展。

そしてSNK初の大型稼働筐台「MSX2000」も置かれていた。ネオジオワールドに設置されるかな？

また、ADKの新作「ティンクルスター　スプライツ」もSNKブースにあったんだけど、これが編集部ライター内でなかなかの評判。対戦シューティングゲームなんだけど、これがムチャクチャ熱くなるゲームらしい。これも詳細は次号にて！



SNKの大型稼働筐台「MFX2000」だ。



サムスピ最新作「〜天草降臨」だ。



TVでもお馴染みのイライラ棒もあったぞ。



第34回 アミューズメントマ

カプコン



この号が出るちょっと前に発売された「X-MEN VS ストリートファイター」がドドーンとこれでもかーって感じで置かれていた。会場の人気アンケートでも常に1or2位（3日間に渡り1日2回集計）をキープ。

カプコン新システム基板CPシステム3の第1弾「ウォーザード」もなかなかの人気。新しいシリーズの1つとなるかな？

そしてついに出ましたポリゴンストⅡ！ショー直前までは「ストリートファイター外伝」という仮題だったが、このほど正式に「ストリートファイターEX」と決定。やってみるとそれはやっぱりストⅡ。これも期待したい！



ポリゴンのストⅡシリーズ「ストリートファイターEX」

※前号特別付録の「ストリートファイター外伝（仮）」の記事内で発売時期に関する記述がありましたが、現時点では発売時期は未定です。関係者ならびに読者のみなさまにご迷惑をおかけしましたことをお詫びさせていただくとともに、訂正いたします。

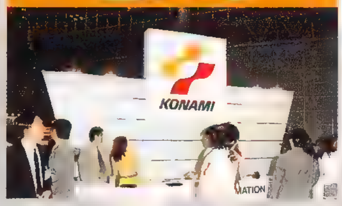


ステージで解説イベントも行った「ウォーザード」


外国人さんも「オオ～、グレイト！」と叫んでいた「Xvsスト」


大型筐台の「ソーラーアサルト」。スピードキング筐台にも対応している。

コナミ



コナミではさりげなくビデオ上映していたものがあった。それは新作のポリゴン格闘「PF-573」（開発コードネーム?）。そのハード性能たるや、かなりのモノらしい。今回、写真だけでも掲載できたら…と思ってはいたのだが、会場での撮影は一切禁止だった（残念ー）。とりあえずコナミから正式なリリースを待つしかないが、改めてコナミの開発力を見せつけられた感じだ。

また、ウワサのグラディウス新作「ソーラーアサルト」もズラリと並べてあった。まだ開発度40%とあって、とりあえず「こんなゲームだよ」という雰囲気をつかめる程度。発売はまだもーちっと先かな？

その他、新作パズル「対戦とっかえだま」、レースゲームの「GTークラブ」なども出展されていた。


「ぱずるだま」とはまた違った感覚の「対戦とっかえだま」


かなり完成度が高い「GTークラブ」



セガ



アンケートダントツ人気となった「バーチャファイター3」。そりゃもう当たり前さ！ってなぐらい、もう盛り上がっていた。ただ、ロケテストをあちこちでやっている関係で「VF2」のときのような大混雑はなかった。会場でVF3のプロモーションビデオを流しており、全編CGで制作されたものなんだけど、これがすげーかっこいい！5分程度のものなんだけど、VF3に向けての各キャラのストーリーを描いたような雰囲気で、もーシビレちゃうわんって感じ。

そしてセガといえば大型筐台。おなじみレース物の「セガツーリングカーチャンピオンシップ」、スキー物の「SUPER GIANT SLALOM」、ジェットスキーの「ウェーブランナー」も順番待ち状態。


みんな真剣に「バーチャ3」をプレイ。


スピード感がたまらない「ウェーブランナー」


本物なこだわりの「SEGA GIANT SLALOM」

タイトー



ビデオ出展されていて会場で話題騒然となったのが「Gーダライアス」だ。「サイキックフォース」や「レイストーム」で使っているFXー1というポリゴン基板を使ったダライアスシリーズの新作だ。ビデオを見たかぎりでは基本的に横シュー。背景演出やボスなどの攻撃パターンがなんだかスゴそう。発売時期等はまったく未定だけど、続報が入り次第、本誌で伝えていきたいと思う（早ければ次号か？）。

そして、これまたFXー1基板のポリゴン格闘「ファイターズインパクト」はコスプレ兄さん&お姉さん（超キレイ！）で大々的にデモストレーションしていたぞ。

また、一般公募で集めたステージもある「パズルボブル3」、Xー55で大人気だったパズルをビデオゲーム化した「クレオパトラフォーチュン」、ポリゴンのバラエティゲーム「まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦」も出展されていた。


タイトーといえばXー55なのだ！


人気パズルアクション「パズルボブル3」も出展。


コスプレしたお兄さんがソックリ！「ファイターズインパクト」

データイースト



大型筐台物で「SPEED UP」なるドライブゲームを参考出展していたデータイースト。一時期はセガとナムコしかドライブゲームを作らないような風潮だったけど、最近は各社が作り始めているね。うれしい！

その他、タイトルがデータイーストらしい（？）「おまえにP-Ponチョー」なるクイズゲーム、パズルの「ゴーストロップ」、バスケの「エアウォーカーズ」を出展していた。


ようやく発売の「おまえにP-Ponチョー」


流行の写真を撮影して…というマシンも出展。





マリンスポーツ物の「アクアジェット」

ナムコ



さて、ナムコは「TOKYO WARS」「アルペンレーサー2」「アクアジェット」「プロップサイクル」といった大型筐台がドドーンと置いてあったんだけど、それらと同じぐらいのスペースを使って置かれていたのが「ダンシングアイ」だ。

ゲーメスト前号の裏表紙を見て、よくわからないがなんだかビックリした読者もいたであろう。そう、あの「ダンシングアイ」なのである。パッと見た感じではちょっとわかりにくいルールなんだけど、やってみるとこれがわかりやすい&ハマるアクションパズル。

大型筐台のほうももちろん元気いっぱい。発売が待ち遠しい「TOKYO WARS」は今回も大行列で、対戦可能となった「アルペンレーサー2」もみんな結構ムキになってプレイしていた感じ。



相変わらず大人気の「TOKYO WARS」

テクモ



本誌に記事掲載が始まったのは確か2月のAOUショー前だった「デッド オア アライブ」。よーやく完成も見えてきたようで、発売も間近の模様。ここまでゲーマーを待たせただけに、なかなかの完成度になっていそうだ。会場人気もかなり上位。こりゃイケるか？

さりげなく「ギャロップレーサー」なる競馬ゲームも出展されていた。



完成が見えてきた「デッド オア アライブ」

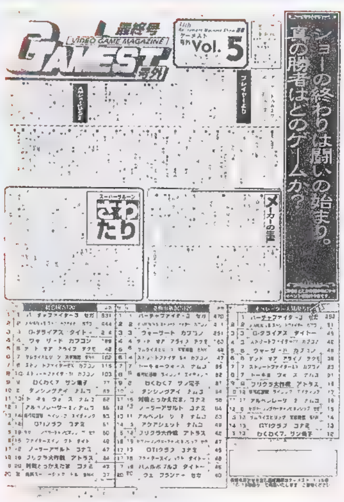
新声社ブースでは…

新声社ブースでは、おなじみアンケート集計を敢行。今回はちょっとアンケート方向を変えてみた。これまでは「面白かったゲームを3つ挙げてください」だったけど、「面白そうに見えたゲーム」「プレイできたゲームの中で面白いと思ったゲーム」「ゲームセンターに入荷したいと思うゲーム（オペレーターのみ）」と3項目に変更。それぞれ微妙に結果が違ったりして、興味深い結果が出てきたぞ（詳細は次号ね）。

そして、このアンケート結果を元にゲーメスト号外をブ無料配布。初日のみ1回だけだが、2～3日目は昼・夕の2回発行。

また、最新のゲーメストや発売したばかりのムック「バーチャファイター3 ACT 0．5」も販売した。

さらに、今回は一般の方から1日特派員を募集した。これは、編集部の特派員となり、会場のリポート記事を作成してもらうというもの。これは次号にて発表するぞ！





新声社ブース内で号外を作成する号外編集班。



今回はディスプレイにも凝ってみたりしたぞ！

TO BE CONTINUED…

次号（11／15売号）にてAMショーリポート完全版をお届けするぞ！！アンケート結果も大発表！



GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部



ジャックフロスト　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-9



さくらマウスパッド
価格1800円　送料：D
通販番号：C-121

さくらマウスパッド

プリクラテレカ



プリクラテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-14



プリクラスーパーテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-15



ペルソナ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-11

ペルソナテレカ

E雀テレカ



E雀ハイスクール　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SK-01



ラングリッサー　パッケージテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：MS-01



ラングリッサー　パッケージテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：MS-02



ラングリッサー　デモテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：MS-03

ラングリッサー



ラングリッサーIII　マウスパッド
価格1800円　送料：D
通販番号：MS-04

NEW

SYCHIC FORCE
サイキック フォース

ゲーメストの超異能軍団が超サイキックなビデオを作ったぞ。「サイキックフォースEX」をメインに、濃ゆい連続技やら対戦やら大道芸が超満載！もちろん旧サイキックの映像も入ってるし、何つってもシビーのはPS版の超オープニングアニメが付いていることだ！影山ヒロノブと共にオタケんでくれ！超よろしく！

タイトル：「サイキックフォース」
予価：4、800円(税込)
予定収録時間：70分
発売日：9月30日(月)

GAMEST通信販売読者サービス部



※写真は実際の商品とは多少異なります。

NEW
KING OF FIGHTERS キング オブ ファイターズ

96 主人公チームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-153



96 サイコソルジャーチームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-156



96 キムチームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-157



96 餓狼伝説チームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-154



96 新・女性格闘家チームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-159



96 ボスチームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-161



96 龍虎チームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-155



96 新・怒チームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-158



96 八神チームテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-160



VIDEO
NEW



バーチャファイター3 ビデオ
価格2060円 送料：E
通販番号：COVC4790



ZERO 2 大会ビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-26



バトルガレッガ ビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-27



ソニック・ザ・ファイターズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4727



ファイティングバイパーズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4724



電脳戦機バーチャロン ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4726



ラストブロンクス ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4728



バーチャファイターキッズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4725



注：「ときメモカレンダー」「虹野ソフビ」は在庫を電話でご確認を。

97年は…

ときメモカレンダー



ときメモカレンダー
価格2200円　送料：E
通販番号：NT-01

秋の夜長に…

沙希ちゃんソフビ



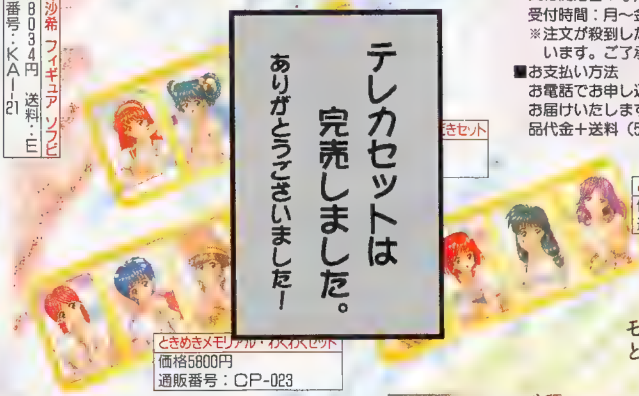
虹野沙希 フィギュア ソフビ
価格8034円　送料：E
通販番号：KA-21

先着100名様に沙希ちゃんピンズが付属します。

テレカ
各200限定

こんなん恐れおおくて
使える人は存在するの？

ときメモ4枚セットテレカ



テレカセットは完売しました。
ありがとうございました！

ときめきメモリアル・うきうきセット
価格5800円
通販番号：CP-021

ときめきメモリアル・わくわくセット
価格5800円
通販番号：CP-023

またまた代引き！

ときめきメモリアルグッズ（テレカセット、スクリーンセーバー、ポスター）は、限定商品のため「代引きシステム」とさせていただきます。従来の郵便振込でのお申し込みはできませんので、ご注意下さい。

■お申し込み方法
お電話でお申し込み下さい。その際、配達日を指定して下さい（土日の配達も可能です）。
受付開始日：9月17日（火）　受付番号：TEL03-3293-9330
受付時間：月〜金曜日　pm1:00〜pm5:00
※注文が殺到した場合、電話がかかりにくくなることがございます。ご了承下さい。

■お支払い方法
お電話でお申し込みの後、約3日間〜1週間で、宅配便にてお届けいたします。その際、商品と引き換えに御請求代金【商品代金＋送料（500円）＋手数料（500円）】をお支払い下さい。

モニターは大切に
ときメモスクリーンセーバー

きらめき宝石箱



きらめき宝石箱
価格4944円
通販番号：ME201-J1

ときメモジグソーパズル

完成したときには
ウレシサひとしお



ときめきメモリアル・手作りサンド500ピース
価格2060円　送料：E
通販番号：BF008



ときめきメモリアル・日曜日500ピース
価格2060円　送料：E
通販番号：BF007

大好評をいただいた「ときメモの限定ポスター」は売切れとなりました。
ありがとうございました。

訂正とお詫び：前号（10／15号）の代引きの説明で受付開始日が9月17日（月）とありましたが9月18日（火）の誤りでした。この誤りにより大変ご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

今月のむーちゃん＆ゲー太郎

むーちゃんをレギュラーで担当の霜電先生が超多忙ゆえ、今回は毒錆の進行をしている私、柴電が代わりに努めさせていただきますので、ひとつよろしく。



（沖縄県　たぬきのおきもの）
☆霜電先生の好きな魔女っ子系とはツボをおさえてますな。おまけにゲーとは…。



（大阪府　へびは・ねいび）
☆ゲー太郎のリアル版とは一度見てみたいもんですな。
このコーナーはあなたの内に潜むむーちゃん像を好き勝手に描いてもらっちゃおうという心の平安を保つコーナーでもあります。お気軽に投稿してちょ。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円		D	3個まで……200円
				4個以上……400円
B	2個まで……100円		E	何個でも……500円
	3個以上……200円		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円		G	単品発送……800円
	2個以上……400円		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

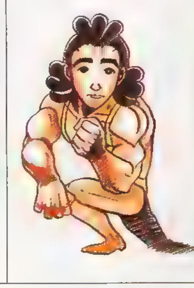
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点	②ゲレンジャーテレカ：20点	③吉崎観音テレカ：20点	④システム手帳：30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆戦闘員鼻バズーカ改めコドモ詩織ミサイル）
イエ〜!!トキめいてる?僕は毎日トキめいてるよ。でも最近はちびに骨抜き　詩織、浮気してゴメン。

くっぴっぷぅー。「なんじゃあーこのマクロスのおーぷにんぐぅぅっ!!」ある火曜深夜の叫び。えっと今回のお薦めはさくらマウスパッドなんか良ろしんじゃないかと。ときメモ関連、速攻売切御免って感じです。だって人気ありすぎるンだもん。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02	東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

料金　特殊取扱

加入者名　株式会社　新声社　DSB 30

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※

（電話番号

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

受付局日附印

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0（右詰めにご記入ください）

加入者負担

加入者名　株式会社新声社　DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金　消費税込み　円

受付局日附印

特殊取扱

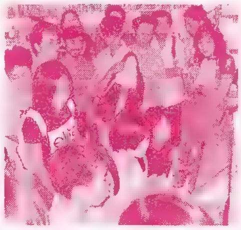


10月上半期のイベントスケジュール

月間イベント　VF3　10人抜き

日付	店舗	イベント
5日(土)	東京	MTG公式トーナメント
	大阪	KOF'94大会
	名古屋	マーブルSH大会
	札幌	大江戸ファイト大会
6日(日)	東京	スーパーストⅡX大会
	大阪	鉄拳2大会
	名古屋	バーチャロン大会
	札幌	Vハンター大会
10日(木)	東京	WHパーフェクト大会
	大阪	Sマッスルボマー大会
	名古屋	KOF'96大会（EDITなし）
	札幌	ときメモ対戦ぱずるだま
12日(土)	東京	フライングパワーD大会
	大阪	ソウルエッジ大会
	名古屋	ソウルエッジ大会
	札幌	鉄拳2大会
13日(日)	東京	Vハンター大会
	大阪	真サム大会
	名古屋	KOF'96大会
	札幌	KOF'96大会

1996. 8／5　東京店では久方ぶりにバイパーズ大会が行われた。前回の覇者にして全国の頂点、明石屋サンマンが敗れるなど大波乱続出！また当日は若い女性プレイヤーの参加が多く、大満足の一日。



ゲ屋瓦板

1996.10.30
瓦板第87号

10月26日(土)　神保町店堂々オープン!!

メルティでーす！今月はおっどろきの情報があるのよ。実は、今まで隠していたんだけれど、ゲ屋東京内神田店が神保町店としてリニューアルオープンしちゃうことが決定したの！せまいせまいといわれ続けた東京店の、夢の移転が実現するぅ！オープン日は10月26日（土）の予定！

月イベはVF3！入荷はもう少し待ってね（涙）

VF3の入荷は10月上旬から中旬の予定！詳しくはお店で聞いてね。

DC!ジャパン公認大会開催
これで君も世界ランカー!!

10月5日は東京店でMTGのトーナメント大会を開催。会場は広いから安心するのだ。入場料は400円です。

10月5日（土）〜10月20日（日）
大阪、名古屋、札幌で特売！

期間中、東京を除く3店で大感謝スーパービッグセールを開催！とりあえず見においでよ。



Perfect Sellection
MINE'96¥1400発売中

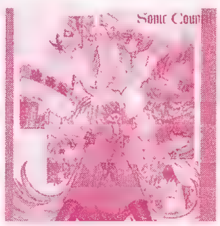
ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時間開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

10/30号　ゲームイベント　優先券

ゲ屋推薦



CDコレクション

■速攻生徒会
KICA-1174　¥2800(込み)

ご存じデタラメゲーム感覚コミックのCDドラマ化第一弾。今や伝説のラジオ番組「松本梨香のゲーマーズナイト」内で放送された内容に加え、歌に特別編のドラマ、何よりキャラクターSE集がイカス!続編の発売も12日に決定し、ますます加速する小川ワールドに君もレッツ・テイクイン。小川雅史先生のマンガが読めるのはコミゲだけ!

新商品ラインナップ

（10/1〜10/30　価格はすべて税込み）

CD

10月2日　月刊ときめきメモリアルvol.3
▶キング　¥2200　★★

10月18日　ラストブロンクス/東京番外地 REMIX
▶ポニー　¥3000　★★
プリクラ大作戦
▶ポニー　¥1500　★★

10月23日　バーチャファイター3
▶東芝EMI　¥2000　★★★★
ストリートファイターZERO2 外伝②
▶ビクター　¥2800　★★

VIDEO・LD

10月2日　新世紀エヴァンゲリオン⑨
▶キング　Ⓥ¥5300Ⓛ¥5800

10月18日　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
▶新声社　¥4800
▶ポニー　¥4800

ムック

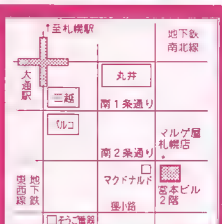
10月8日　レイストーム
▶新声社　未定　★★★

10月中旬　バーチャファイター3 ACT.1
▶新声社　未定　★★★

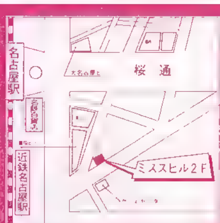
10月　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96テクニカルマニュアル
▶新声社　未定　★★★
ラングリッサーⅢ（SS版）
新声社　未定

コミック

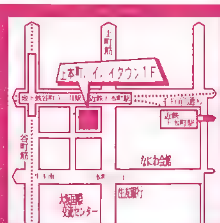
10月25日　ラストブロンクス／東京番外地 コミックアンソロジー
▶新声社　¥780　★★★
サイキックフォースアンソロジー
▶新声社　¥780　★★



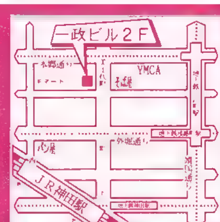
ゲ屋札幌店　10月の定休日14日
〒060　札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F
TEL　011-233-0288
営業時間　11：00〜19：00



ゲ屋名古屋店　10月の定休日14日
〒450　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL　052-563-2870
営業時間　11：00〜19：00



ゲ屋大阪店　10月の定休日14日
〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL　06-775-9348
営業時間　11：00〜19：00



ゲ屋東京店　10月の定休日14日
〒101　東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
TEL　03-3293-9325
営業時間　11：00〜19：00

きみのオリジナルコンボを
さくらが使っちゃう♡

コミックゲーメスト
ゲーメスト
ゲーメストEX
3誌合同企画

賞金総額 150,000エン!!



きみのオリ・コンが、コミックになるキャンペーン募集開始!!

コミックゲーメスト連載中『さくら がんばる！』中平正彦著 主人公“さくら”が、きみのオリ・コンで闘っちゃうぞ。下の募集要項を読んで、ガツンと応募してくれっ。待ってるぜ!!

●募集要項●
『ストリートファイターＺＥＲＯ2』及び『アルファア』にて“さくら”が使えるオリジナルコンボを募集します。オリジナルコンボレベルは３のみで考えてください。募集内容は『実用編』と『お笑い編』の２つを募集します。

●特別審査員●
（コミックゲーメストから）著者/中平正彦先生
（ゲーメストから）ＯＣ研究会/ジョッキー笹岡
（ゲーメストＥＸから）攻略番長/ＭＷ岩井

●募集方法●
官製はがきに、オリ・コンの内容『実用編』か『お笑い編』と住所、氏名、年齢、電話番号、オリ・コンの技を書いて（例⇨ジャンプ大キック⇨しゃがみ中キック×３⇨挑発×２⇨咲桜拳×３　※審査員が実際に確認します）オリ・コン技が他の人と同一の場合、先着で来たはがきを最優先いたします。バグ技等を使用したコンボは無効とさせていただきます。

●発て先●
〒101 東京都千代田区内神田１－11－４藤吉ビル
（株）新声社　コミックゲーメスト編集部
『きみのオリ・コンがコミックになるキャンペーン!!』係

●賞金●
『実用編』１０万円　『お笑い編』５万円
※オリ・コンが採用された方は編集部からご連絡します。

●募集締切●
１９９６年１０月３０日必着

●審査発表●
１９９６年１１月３０日発売コミックゲーメスト誌上にて発表
※この号の『さくら がんばる！』にて“さくら”が『実用編』と『お笑い編』のオリ・コンをコミックの中で、使用します。

● 「さくら　がんばる！」中平正彦著
月刊コミックゲーメスト毎月30日発売
好評連載中!!
● 「ストリートファイターZERO」全②巻
全国の本屋さんで好評発売中!! 定価／550円
※本屋さんに無いときは注文してください。

ゲーセン基板の最終兵器V−9

近日発売　予約受付中



型番　V－9　¥99,800

V－9は受注生産により直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込み下さい。納期は2～3週間ぐらいです。

V－9の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の1体化により場所を取りません。接続が簡単です、V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけ。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊5V／15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なゲーム基板もOKです。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン：プレステ：スーファミ等のRGBコードが使用できます。



AV－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

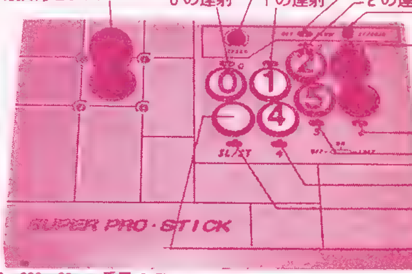
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……	¥3,500
RGB15コード……	¥5,000
S端子コード………	¥2,500
VHFコード………	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード……	¥5,000
RGB15延長コード……	¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO·STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………	¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)…………	¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………	¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……	¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……	¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………	¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………	¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………	¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)…………	¥4,000

＊＊＊＊＊新製品＊＊＊＊＊

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子通販部
☎0794(84)0476/FAX0794(85)6577
営業時間 12～21時

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評：APAPA

今回掲載の同人誌10冊のうち、投稿規定のほかに手紙を入れてくれていたのは4つ。うち、担当者あてではなく僕あてに書いてくれたのが3通。この割合は、きっと通販の申し込みに比べればすごく高いんだろうけど、正直な気持ち、これでも寂しい。うん、やはり通販申し込みに手紙は必要だ。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月15日発売号締め切りは10月4日、11月30日発売号締め切りは10月18日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「12月14日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

柳生道場



小作人発行A5判オフ140頁表紙2色。800円の無記名小為替+270円切手で。

「侍魂、十兵衛×半蔵本です」

天真爛漫な狂死郎の命を巡って、対決せざるを得ない十兵衛と半蔵。そしてその嵐に翻弄される半蔵の影『白蔵』。

正直なところ読み辛いと言わずにはおれないほど個性的な漫画。だが侍魂ファンならその読み辛さを置いて、読んでみる価値があると思う。

（〒543 大阪府天王寺区上本町5-7-2 東海殖産ビル上本町Ⅱ 107号 土屋恵子）

まるたま町の人々

HYDROSULFID発行B5判オフ36頁表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手で。



「超ぱずるだまを愛している方にお薦め？ な本です」

大月先生中心の、進め！対戦ぱずるだまギャグ本。ギャグのキレと技術の甘さが、勢いでフォローされている。

（〒231 神奈川県横浜市中区竹之丸1-39-3 三宮方 ㊝係）

日本印度化計画



ドノヴァンの幸せを探す会発行A5変形判コピー40頁表紙特殊紙。300円の無記名小為替+40円切手にて。

「やっとの思いでクリアしたあげく、エンディングで石になった全ての人に捧げます」

公式発表されたドノヴァンの資料を下敷きに、独自の解釈と考察を加えたファンブック。彼を深く考えたい人へ。

（〒125 東京都葛飾区新宿3-31-13 引田朱美）

TECH OH NO MAZE IN 鉄甲の名人



ヘボンリーアベンジャーズ発行B5判オフ56頁。500円の無記名小為替+270円切手で。

「気合とドリルのボッツ本です。VA図鑑もあるでよ」

ボッツが好きなのは分かるが、本にボッツのどこがよいのかが盛り込めていないぞ。ボッツのファンでない人を引き込める本作りを目指そう。

（〒800 福岡県北九州市門司区風師4-3-41 原綾子）

SECRET HEAVEN



ハチェグラ&スパブレ合同誌B5判オフ28頁表紙2色。200円の無記名小為替+190円切手にて。

「お手ごろな、誰にでも読めるサイキック本です」

登場するのは表紙の面々。絵の魅力をもっと伸ばそう。ギャグはちゃんと笑える。

（〒981 宮城県仙台市青葉区中山7丁目19-15 小野寺美緒）

UN BALANCE



駄段団発行A5判オフ44頁表紙カラー。600円の無記名小為替にて。

「日本チーム+庵の女の子向けギャグ本です。全体的にマンガが多いと思います」

ほぼ京が人気の中心になってるKOFギャグ本。マンガ主体で読みでがあるのが良い。

（〒807 福岡県北九州市八幡西区千代ヶ崎1丁目11-20 長里美和）

魔法の瓶詰め



ウゴウゴルーガ&蔵浜車庫発行B5判オフ38頁表紙カラー。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「かわいいあの娘や熱いアイツが皆様のご来店をお待ちしております（ご来店？）」

ほのぼのありギャグありW－ZVにひっかけたパロディありのマジドロ本。

（〒300 茨城県土浦市神立東1-13-12 小野里 宣子）

うたのおねえさんとおきらく合唱団



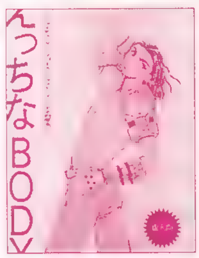
ナイト・ワーカーズ製作所発行B5判オフ40頁表紙カラー箔押し。800円の無記名小為替にて。

「ときメモオールキャラギャグ本。ニヤリとする内容です」

女の子のかわいさをメインにするのか、ギャグのネタをメインにするのかがちょっと半端なままだ。どちらも武器になるレベルなので、一本ごとに、どちらのためのものなのかを追求するといいぞ。

（〒532 大阪府淀川区塚本6-8-15 五月ハイツ301 中山仁志）

えっちなBODY



KATSUMI発行B5判オフ32頁表紙カラー。690円を郵便振替で『01680-8-32590 かつみ輝』に振り込み。

「ただただトキオラブラブな本ですが、トキオファンの方はぜひお手紙ください」

トキオ♡↓バンな女性向けトキオ受け本。Hもあり、だけどメインは恋するトキオを描くことのようだ。18禁指定。

（〒761 香川県高松市寺井町1059-6 安川方 かつみ輝）

VIRTUA SELECTION



スタジオきゃうん発行B5判オフ76頁表紙カラー箔押し。1000円の無記名小為替で。

「ポリゴン格闘ゲームの男性向け本です。シリアス、暗めの話多し」

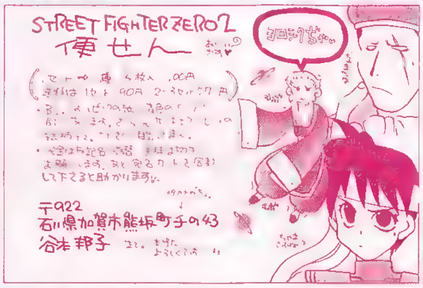
マンガ3本+小説1本のH本。生贄は表紙の4人。18禁。

（〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの[illegible]については、[illegible]掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また[illegible]は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。







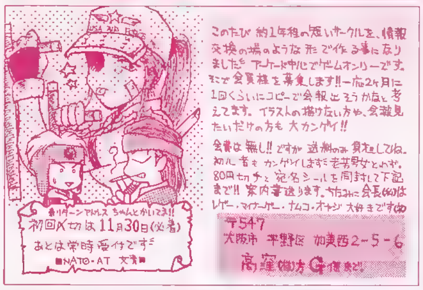


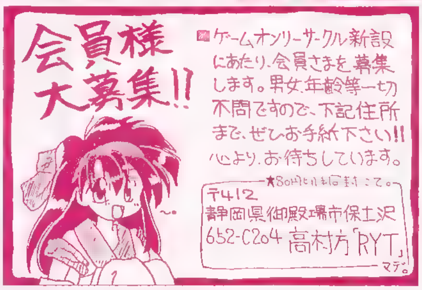












「NUMBERS PAINT」No.2

「NUMBERS PAINT」No.2　問題

1	2	2	2	2	2	3	4	4	3	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	4	5	5	5	4	3	2	1
2	3	3	3	3	3	4	5	6	5	3	1	0	0	0	0	0	1	2	3	3	5	6	8	8	8	6	5	3	2
0	0	0	0	0	0	1	3	5	6	5	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	5	8	8	8	5	3	0	0
1	2	2	1	0	0	0	1	3	5	6	5	3	1	0	0	0	0	0	0	0	3	5	8	8	8	5	3	0	0
2	2	2	2	1	0	0	0	1	3	5	6	4	2	0	0	0	0	0	0	0	2	3	5	5	5	3	2	0	0
1	3	3	2	2	1	0	0	0	1	4	6	6	4	1	0	0	0	1	2	3	4	5	6	6	6	5	4	3	2
1	1	1	3	2	2	0	0	0	0	2	4	6	4	2	0	0	0	2	3	5	5	5	4	3	2	2	2	2	1
0	0	0	3	2	3	0	0	0	0	1	4	6	6	4	1	0	0	3	5	8	8	8	7	7	6	6	6	6	4
2	3	3	5	4	5	3	3	3	3	3	5	6	7	5	4	2	1	3	5	8	8	8	6	4	2	2	2	2	1
1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	5	4	4	3	3	4	5	8	8	8	6	5	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	5	8	8	8	6	5	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	5	5	4	3	2	2	2	2	1
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	5	4	6	6	6	5	5	5	6	6	6	4
5	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	5	6	2	5	3	5	5	5	3	4	3	5	5	5	3
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	6	5	8	7	7	5	7	5	7	7	8	5
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	4	5	3	5	3	5	4	5	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	6	5	5	5	6	5	5	5	6	4
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	4	2	1	2	2	2	2	3	4	5	5	4	2
5	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	4	2	1	3	4	4	3	3	5	6	8	8	6	4
4	7	7	7	6	6	6	7	6	7	6	6	5	5	6	5	4	1	0	2	2	4	3	3	5	6	8	8	5	3
4	8	6	5	4	5	4	7	4	7	4	5	3	3	5	3	3	0	0	2	2	3	2	2	3	4	5	5	3	2
3	5	4	3	2	4	3	6	3	6	2	2	0	1	4	3	3	0	1	3	5	6	6	6	6	6	6	6	5	3
4	4	4	2	3	4	4	6	4	5	4	3	1	2	3	3	2	0	1	1	2	3	4	5	5	5	4	3	2	1
3	2	4	3	4	5	6	6	5	6	4	3	2	3	3	4	1	0	1	2	3	5	6	8	8	8	6	5	3	2
3	2	5	3	4	5	4	6	4	6	5	5	4	1	3	3	0	0	1	2	3	5	6	8	8	8	6	5	3	2
3	2	6	3	5	5	4	7	3	6	5	5	5	3	3	2	0	0	1	1	2	3	4	5	5	5	4	3	2	1
4	4	7	3	5	3	3	5	2	6	5	5	6	3	4	1	0	0	2	4	6	6	6	5	4	3	4	5	6	4
2	3	4	3	6	4	4	4	2	5	3	3	5	2	3	0	0	0	2	3	5	4	4	3	4	2	3	3	5	3
4	6	6	6	5	3	2	3	3	6	5	5	5	2	2	0	0	0	3	5	8	6	6	3	3	2	5	6	8	5
1	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	0	0	0	2	3	5	3	3	2	3	3	3	4	5	3

出題：APAPA

カンはいらない。とことん理詰めでマスを塗っていこう。

3マス×3マスの穴を開けた紙を用意すると、きっと得をする。

解き方

マスに書かれた数字は、その数字の書かれたマスの周囲の8マスのうち、何マスが塗られたかを示している。つまり、0ならまったく塗られないし、8ならすべて塗りつぶされることになる。

ここで気を付けなければいけないのは、その数字の書かれたマス自体が塗られるか塗られないかは、そのマスに書かれた数字とは関係がないということだ。だから当然、数字は0～8までしかあり得ず、9になることはない。

塗るときには、塗ったあとでそこに書いてあった数字が見えなくなるようなペンは避けよう。

そうして、すべてのマスが、塗られるか塗られないかが確定すると、絵が出てくるはずだ。

そこで、答えてもらうのは、そこに描かれている『キャラ名』だ。

解く順序としては、まず、0の周囲のマスに、塗らないぞマークをつけていくことから始めよう。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、10月15日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『ナンバーズペイント2』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、夜以継日ほどの努力をした5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ、念のため。それじゃ、冷静に解くのだっ!!

当選者発表

前回の『梱包』パズルは正答率ほぼ100%。正解者難易度アンケートはVH2%、H18%、N35%、E31%、VE12%、無回答2%と、イージー寄りノーマルという結果。

見かけは手ごわそうだけど、やってみると意外とすんなり解ける問題でした。本当は解き始めがきついんだけど、解き方のヒントで緩和されてたかな～？

♡当選者♡

PN 破滅君（秋田県）
荒川貴弘君（青森県）
野亦弘耕君（栃木県）
森下友教君（埼玉県）
PN 1NORAM君（愛知県）

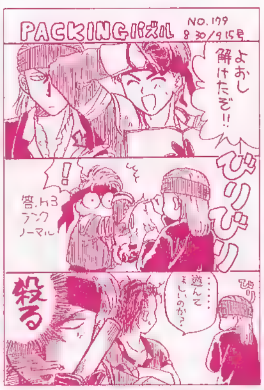
以上5名。おめでと～、ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

ハルトオカラジさん、年齢は問題作成時に対象年齢も考えてるためです。M-10君、日本語変だぞう。BBC君、原稿書きに休みはないのだ。TKR君、ペンネームは名前の横でいいけど、もちっときれいに書きましょう。かきのたね君、ペンの線のメリハリを修業。KEN=NVL君、しめきりがこーなってる理由を考えよ。岩間一郎君、仕上げをきれいにね。神宮亭彰五君、新木場で8月4日にって、どこで解いとんのじゃぁ。ぺるるさん、ゲームは自分のペースで楽しめばいい、べつに用意されたすべてを味わうのが義務な訳ではないのだから。KN-I君、小さいトーンを透明テープで保護はOKです。迅雷君、僕がゲーメストの仕事始めたころに小学生……、なんだかなぁ。S・REM君、懐かしいゲームがあると、ついお金入れちゃうねー、んで腕が落ちててちょっと悲しいんだ。ってわけで、今回はこれまで。ではまた次回のパズルコーナーでねっ！

今月の残念賞



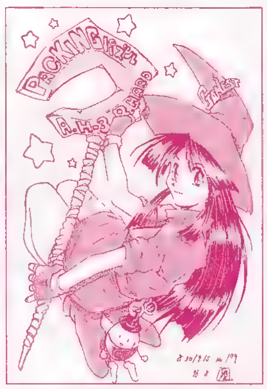
PN　ひよたろうさん（長野県）(正)
スペル違ってるじょ～。キャラも超人、プレイヤーも超人ナリ。



PN　ワタナベさん（岐阜県）(正)
確かに人付き合いのうまくなさそ～な奴らの多いゲームである。



PN　無限大君（兵庫県）(正)
ヒネクレててもい～のだ。ところで、お仕事のほうはど～です？



PN　かみしろ慶君（埼玉県）(正)
今回のむーちゃんのデザインを改造しちゃおうハガキはこれだっ。



PN ななない・じゅん君（熊本県）(正)
今回の正解パターンはこれだ。さて、何種類のブロックがある？

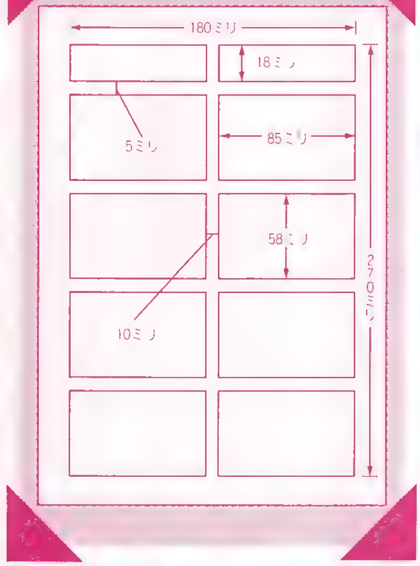
コミックゲーメストゲーパロ4コマグランプリ

4コマ原稿大募集

好きなゲームやキャラクターで
4コママンガを創っちゃおう!!

■応募方法
B4のケント紙に黒インクか墨汁で描いてくださいね。（原稿サイズは右の図を参考にしてください。）カラー作品、薄墨使用のもの、鉛筆描き等はいや～んよ。
ただし、ネーム（フキダシ内のセリフ、タイトルなどの文字）は鉛筆で書いてくださいね。お一人何本送ってくださっても結構です。
おもしろい作品は「コミックゲーメスト」に掲載され、その後、ゲーメストコミックスのゲーパロ4コマ決定版にも収録される予定です。
■毎号の読者アンケートで
●一号勝ち抜きの方にオリジナルテレカ+コミケーページ使用権。
●三号勝ち抜き、または五回一位獲得の方になんと賞金一〇万円。
■応募の注意
すべての原稿用紙の裏に、住所、氏名（本名／P・N）、年齢、電話番号（連絡先）を明記してね。
■送り先
〒一〇一 東京京都千代田区内神田一－二－四藤吉ビル4F（株）新声社 コミックゲーメスト編集部「ゲーパロ4コマグランプリ」係
※原稿の返却はしませんので、あらかじめご了承ください。

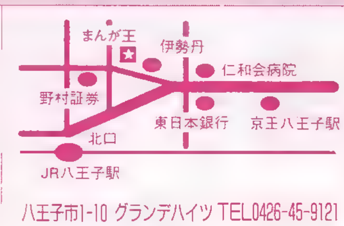
原稿サイズ



JustNet店が、まもなくオープンします！

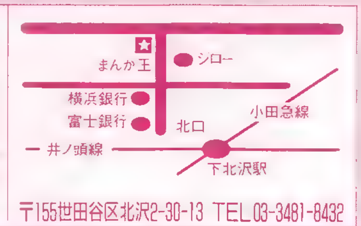
7月「まんが王八王子店」がリニューアルオープンしたのに続いて「まんが王倶楽部」がJustNetのショッピングモールにオープンします。〈インターネット上で、ショッピングできます。〉オープン企画もいろいろ御用意しております。またこれに合わせてNifty店（GO MANGAOH）でも企画が進行中！これからの活躍に是非ご期待下さい。

八王子店



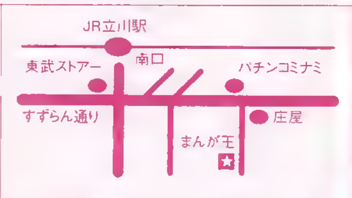
八王子市1-10 グランデハイツ TEL0426-45-9121

下北沢店



〒155世田谷区北沢2-30-13 TEL03-3481-8432

立川店



立川市柴崎町3-5-9 TEL0425-25-2178

ぼくらの基本!私達の応用。

まんが王

まんが王倶楽部情報BOX大好評！

FAXにて24時間コミックの情報を引き出せます。
0426-46-9414で情報を取り出そう！

営業時間10：00～21：00　年中無休

もっともっと熱いコーナーにするぜ!

対戦アイランド

前回はQ&A特集にしてしまったおかげ(?)で質問のネタが切れてしまった。なので、今回はいわゆるおたよりな特集にしました。

案内役:むねたつ

2学期も一段落したところで、みなさんいかがお過ごしでしょーか?
そんなわけで、今回もおたよりイッてみましょー!

女のコ格闘ゲーマー① FVで言われたオコトバ

★頭きたアベック!
女「あーん、負けたぁ～」
男「俺が敵討ちだ」
ここまではまだいい。男を負かすと…。
女「(相手は)女じゃないの」
男「ゲーセンで強い女は男がいねえから強くなれるんだよ。ばっかみてー!」
女「ホント、かわいそー」
あー、ムカついたよー!彼ぐらいいるもんねー!彼は格ゲーできないんだもん。
(新潟県 美橘さん)
☆ムカつくねー、そーゆーのは。自分はゲーセンでイチャイチャしてるの見るとムカつく(笑)。



(青森県 おおくぼひとみさん)
★ボクは後ろに誰もいなければ、相手が誰であろうと2回ぐらいは続けて対戦しちゃうけど…。

女のコ格闘ゲーマー② 女には負けられないの?

★私は黙ってゲームをやれないへっぽこゲーマーです。いつも鉄拳2のJACK2やストZERO2のリュウ、ケンを黄色い歓声をあげながら使ってます。
だからなのでしょうか?乱入されてワタシが勝つと必ずと言っていいほど再乱入してきて、勝つまでしつこく乱入してきます。しかも、最後はそれまで使っていたキャラではなく、そのゲームで強いとされるキャラを使って勝ちに走ります。
ヘボいワタシに連敗するなんて、もしかしたら一般人だったのかもしれません。しかし、実際のところどーなのでしょうか?
ただ単に負けたから再チャレンジしているのか、女に負けるなんて許せないから何がなんでも勝ちに走るのか。ワタシには判断できません。
これを読んでいる男性ゲーマーのみなさま、どちらだと思いますか?
(愛知県 Senshi龍さん)
☆うーん、どうなんだろ?気持ちとしては普通に男とやって負けるよりも「悔しい」って感情はあるだろね、やっぱり。しかも、ちょっとばっかり腕に自信があったりすると…。

女のコ格闘ゲーマー③ 怖くて乱入できない…

★私は対戦格闘ゲームが大好きなんですが、やっぱり女なので乱入はほとんどしたことがありません。連続技とか未だにできなくてヘタです(ストIIのころからやっているのですが)。
それでも最近は昇龍拳が前より出るようになってうれしくてケンばっかり使ってます。本当は対戦もしてみたいですが相手に「何だ、このヘタなヤツは?」と思われるかも…と考えてしまいます。
最近、ゲーセンでも女のコをチラホラと見かけます。わりと上手なコが多いですね。そんなコを見ると対戦したーい!と思います。
ところで、男の方は女性ゲーマーをどう思っているのでしょーか?
(神奈川県 Pちゃん)
☆「男の方」ってのは「男のゲーマー」ってことですよね?うむむ、どう思っているかって聞かれても、なんか困っちゃうぞ。どうもこうも、一緒にゲームする仲間が1人でも多いほうが、そりゃ「うれしい」し、それが女のコだったらなおのこと「うれしい」って感じじゃないかな?

女のコ格闘ゲーマー④ 女のコが乱入してこない…

★去年の秋に生まれて初めてアーケードゲームをして、今じゃほぼ毎日ゲーセン通い。で、あるとき気がつきました。そういえば、女のコに乱入されたことないって…。
パズルをやっているコや彼氏に連れられてきているコは結構いるけど、私みたいに1人できて格ゲーやっているコは見た記憶がない…。いたとしても知人だし…。
普段ゲーセンに行かない女性ゲーマーも結構いると思うけど、せっかくだもの、ゲーセンでゲームしましょうよー!
(神奈川県 獄那春庵さん)
☆女性ゲーマーだけのゲーム大会とかやると、どのくらい人が集まりますかね?

レッツゴーゲーセン!

ぷよで熱いところ知りませんか?

★何かこのコーナー格ゲーばっかですが…。個人的にもっとも熱い対戦は「ぷよ通」だと思います。しかし、行きつけのゲーセンから対戦台が消えて早数カ月…。このままでは腕がなまってしまうので、ぷよ通対戦台のあるゲーセンを至急募集します!できればボタン配置が左ボタンは左回転、右ボタンは右回転のところがいいです(ゼイタク)。都内ならどこでも行きますが遠征も考えているのでヨロシク。
(東京都 OCT君)
☆そうそう。このコーナーは格闘ばっかりじゃない。パズル関係の対戦情報待ってるぞ!

スーパーマッスルここにあり!

★「スーパーマッスルボマー」はJR総武線市川駅前のダイエー地下1階にあります(8月29日現在)。あと、そのゲーセンには「ラッキー&ワイルド」もあります。
ところでボクは「富士山バスター」「バトルクロード」「タオ体道」「バーニングライバル」を探しています。もし見つけたら教えてください。あまり遠いとツラいけど…。
(千葉県 ピン太君)
☆9月30日(8月30日発売)号で掲載したハガキに早速反応があったぞ。

アルファステーションからのお知らせ

★当店アルファステーションでは、毎月第4土曜日にイベントを行っております(主に対戦格闘ゲーム大会)。
9月28日(土)はKOF96大会(3人1組)、10月26日(土)はストZERO2大会、11月23日(祝)も行います。
当店の大会はポイントランキング制となっておりまして、優勝すると10ポイント、準優勝で5ポイント、というふうにポイントが加算され、1年間でポイントリーダーを競う形になっております。
また、当店ではカプコンのシークレットファイルも取り



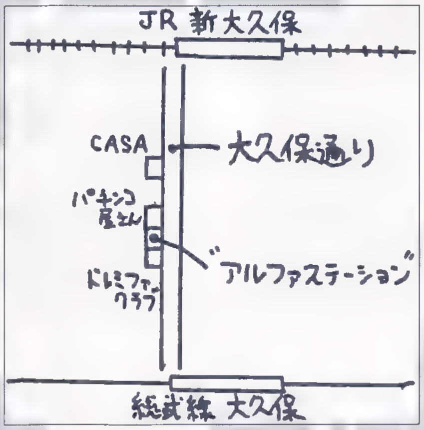
(東京都 卯月渉さん)
★やっぱりハンターだよねー、うんうん。続編はいつごろ出るんだろ?



扱っており、UFOキャッチャーにときメモグッズを多数、SストⅡXの対戦台、ドラゴンセイバーなどあります。よかったら来てください。

新宿区　大久保アルファステーションより

☆9月28日はもう過ぎているけど、とりあえず楽しそうなゲーセンなので、近くの人は行ってみてくれ。

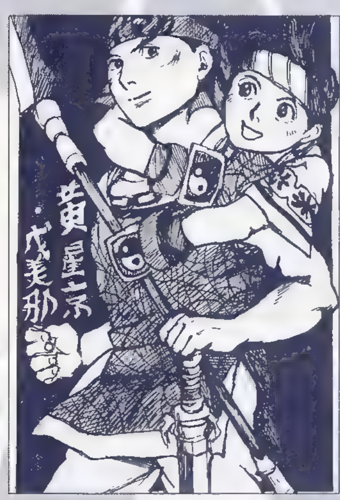


7/21ヤングプラザジャンボ ストZERO2大会

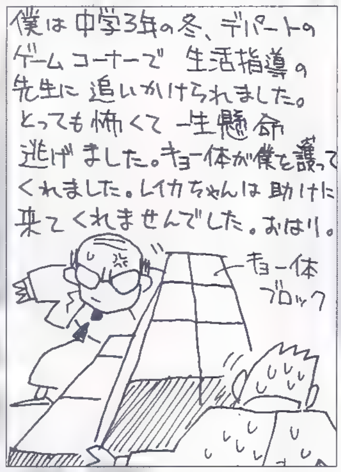
★7月21日に行われた「ストリートファイターZERO2」大会の優勝者は、ゲーメスト杯本選出場経験のある、溝口君（春麗）に決定しました。

では試合経過を…。ここではまずAブロック。

なんと前回予選の覇者石子君、同じく2位でゲーメスト杯フリープレイ時は無敗のダルシム使いの米崎君、そして優勝者の溝口君という激戦区でした。しかし、石子君、米崎君両名とも3回戦で敗れるという意外な展開、その中で溝口君と椿君（ベガ）が決勝戦を争い、溝口君がAブロック代表の座を手に入れました。



（石川県　粉ふきイモさん）
★実は根強いファンが多いソウルエッジ。PS版もぼちぼち発売されるようだね。



（山形県　笑面蛇君）
★ボクも中学生のころ、学校の先生にゲーセンで注意されたことあったなー。いや、基本的にはイケナイことですよ、はい。

Bブロックはダン3人、春麗3人、ベガ3人、ゲン2人と少し偏った闘いになったものの、コスミックプラザABC常連の三宅君（ケン）が代表となりました。

Cブロックは一番キャラがバラけたブロック。いろんな闘い、いろんな読み合いが見られたものの、決勝は鈴木君（ローズ）と今大会ただ1人のアドン使い山下君の闘いとなりました。最後に山下君の跳び込みをさすが！というタイミングでソウルイリュージョンからくぐり中スラ→下大Pキャンセル大ソウルスパイラルでKO。Cブロックは鈴木君が代表となりました。

決勝戦は3人ともすばらしいプレイを見せてくれましたが、中でも圧倒的な強さを見せつけた溝口君の優勝で幕を下ろしました。

やはり本選出場者は一味違うといったところです。

以上でストリートファイターZERO2大会のリポートを終わります。

＜お知らせ＞

当店ヤングプラザジャンボでは、月1回（毎月第3日曜日）にゲーム大会を開催しています。参加受付は1週間前ぐらいから行っていますので、みなさん気軽に参加を申し込んでください。

場所：京阪線寝屋川市駅西口徒歩1分

☆ってことで、8月15日号（7月15日発売）で紹介したお店から早速リポートが届いた。また次回もよろしくです。

募集中！

ということで、引き続き以下のネタを募集している。みんなでこのコーナーを盛り上げていこう!!

●おたより&イラスト

対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。もちろん、イラストでもOK。

●レッツ　ゲーセン！

「一緒にゲーセンに行こうよー」とか「×××というゲーセンでは、今でも○○○の対戦が盛り上がっているよ」「△△△が置いてあるゲーセンを知りませんか？」でもいい。

また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月○日ぐらいから×××を対戦台にします」とか「○○○○の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください（ゲーセンのイベント情報の場合は、最低1カ月半前までにお願いします）。

●みんなで悩もう&答えましょう

いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

＜宛先＞

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　株式会社新声社　ゲーメスト編集部「対戦アイランド」係宛

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ぷよぷよ通	10,000
コラムス	5,000
スタックコラムス	3,000
タントアール	3,000
テトリス	6,000
琉球	2,000
テディボーイブルース	35,000
スケ番雀士竜子	20,000
MVP	1,000
ファンタジーゾーン	20,000
モンスターレア	5,000
ブロクシード	3,000
フラッシュポイント	3,000
レッスルウォー	1,000
クラッチヒッター	1,000
ウォーリーを探せ	1,000
チャンピオンベースボール	1,000
フリーキック	1,000
ヤマト	25,000
タイトー	
ファイターズインパクト	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	特価
究極タイガーII（サブ）	5,000
バブルシンフォニー（サブ）	2,000
逆鱗弾（サブ）	5,000
あっかんべぇだぁ～（サブ）	6,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（サブ）	3,000
バブルボブル2（サブ）	6,000
バブルシンフォニー（サブ）	3,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	7,000
ダライアス外伝（サブ）	5,000
ハットトトリックヒーロー'95（サブ）	2,000
カイザーナックル（サブ）	2,000
レイフォース	25,000
ライトブリンガー	30,000
プリルラ	38,000
バブルボブル	24,000
女三四郎	25,000
タイガーヘリ	5,000
マージャンクエスト	5,000
侍日本一	10,000
レイメイズ	30,000
究極タイガー	8,000
スペースインベーダーDX	10,000
スラップショット	3,000
サンダーフォックス	12,000
クイズ人生劇場	5,000

クイズ地球防衛軍	5,000
ハットトリックヒーロー	5,000
メイズオブフロット	5,000
Drトッペル探検隊	5,000
スーパーマン	8,000
火激	2,000
データイースト	
ウルフファング	25,000
マジカルドロップ	7,000
ファイターズヒストリー	2,000
臥竜烈伝	13,000
トライアウト	2,000
シュートアウト	2,000
魔境戦士	5,000
迷宮ハンターG	14,000
対戦空手道（海外）	10,000
ポケットギャル	3,000
コブラコマンド	4,000
リバレーション	6,000
ジェネシス	7,000
アイレム	
ボンバーマン	35,000
ファイヤーバレル	25,000
ぐっすんおよよ	7,000
ビジランテ	20,000
スペランカー	25,000
ロードランナーIV	25,000
クイズF1 1,2フィニッシュ	2,000
テクモ	
闘姫伝承	特価
でろーんでろでろ	25,000
ファイナルスターフォース	17,000
能力向上委員会	5,000
ソロモンの鍵	40,000
ガズラー	16,000
スイマー	20,000
忍者龍剣伝	12,000
テクモVゴールサッカー	4,000
リムロッキンバスケットボール	2,000
クイズDNAの反乱	1,000
SNK	
サイコソルジャー	108,000
ASO	16,000
TANK	18,000
バトルフィールド	5,000
サスケVSコマンダー	42,000
スカイアドベンチャー（海外）	4,000
名人戦	5,000

ギャングウォーズ	4,000
ジャレコ	
ゲーム天国	33,000
スーチーパイII（サブ）	3,000
麻雀エンジェルキッス（サブ）	3,000
テトリスプラス（サブ）	12,000
シティコネクション	38,000
エクセリオン	4,000
ビッグストライカー	1,000
ロードオブキング	4,000
テクノスジャパン	
熱血硬派くにお君	4,000
熱血高校ドッヂボール部	2,000
V'BALL	2,000
スクランブルエッグ	10,000
ブロックアウト	1,000
バンプレスト	
アクウギャレット	特価
セーラームーン	38,000
SDガンダムネオバトリング	7,000
アルチメイトテニス	1,000
マクロス	10,000
その他	
ホラーストーリー	5,000
オーマイガー	3,000
超時空迷宮レジオン	8,000
クレイジークライマー2	30,000
ギャルズパニック2	20,000
メタフォックス	16,000
ブレイジングトルネード	15,000
グランドストライカー	4,000
へべれけのぽぷーん	2,000
五月陣戦	5,000
連珠貴族	6,000
ビッグカルナック	10,000
ポンポコ	30,000
マジカルキャットアドベンチャー	3,000
JuJu伝説	7,000
ザ・ディープ	8,000
ミスタークーガー	18,000
ぼいっと	2,000
IQブロック	2,000
上海III	28,000
エアーウルフ	10,000
クイズ激烈スクランブル	1,000
アテナのハテナ	1,000
麻雀	
E雀ハイスクール	特価

今月は買取り強化月間
どこよりも高く買取ります。

ファイナルロマンスR	特価
ファイナルロマンスII	特価
プリティセーラー2	18,000
スーチーパイスペシャル	7,000
スーパーリアル麻雀PII	5,000
スーパーリアル麻雀PIII	8,000
スーパーリアル麻雀PIV	12,000
スーパーリアル麻雀PV	12,000
スーパーリアル麻雀PVI	特価
セーラーウォーズ	10,000
トリプルウォーズ	6,000
着せかえ麻雀	15,000
麻雀バニラシンドローム	15,000
カルチャースクール麻雀編	3,000
ファイナルロマンス	6,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀大予言	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
お雀子館	2,000
お雀子館2	2,000
お雀子クラブ	2,000
麻雀放浪記	2,000
麻雀個人教授	2,000
スーパー[illegible]版	15,000
麻雀占い伝説	2,000
華弥生	3,000
スーパー華パラダイス	2,000
恋コイしましょ	25,000
その他多数在庫有り	
下取りコーナー	
バーチャファイター2	相談
（貴方の部屋まで引き取りに行きます）	
ストリートファイターZERO2	相談
マーヴル・スーパーヒーローズ	相談
ストリートファイターZERO	相談
19XX	相談
リアルバウト餓狼伝説	相談
サイバーボッツ	相談
エイリアンVSプレデター	相談

ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
ライフフォース	相談
ロストワールド（P付）	相談
イシターの復活	相談
ドルアーガの塔	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
ウルフファング	相談
魔獣の王国	相談
ファイネストアワー	相談
ワルキューレの伝説	相談
フェリオス	相談
スペースハイスプリッター	相談
平安京エイリアン	相談
ももこ120%	35,000
ニューヨークニューヨーク	150,000
ドカベン（1.2どちらでもOK）	5,000
サンダークロスII	15,000
ファイナライザー	8,000
怒号層圏	相談
怒III	相談
バミューダトライアングル	相談

CPSIIボード
高額買取り中!!

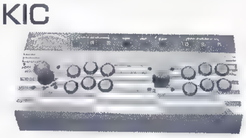


シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

KIC



パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



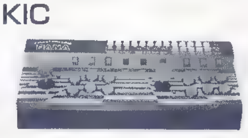
SUPER VEGA21 ¥特価

シグマ電子



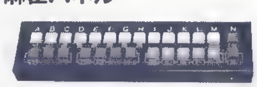
Σ-8000 ¥15,800

KIC



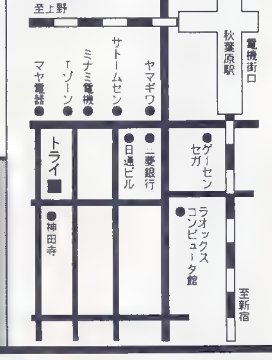
パナツインロング ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしいアーケード基板ショップ初心者にやさしい

X-MEN vs ストリートファイター 発売中!
ウォザード ストリートファイターⅢ
ストリートファイター外伝 予約受付中!!

カプコン	
X-MEN VSストリートファイター	値引有
クイズなないろドリームス	値引有
ストリートファイターZERO2アルファー	特価
ストリートファイターアルファー2	特価
ストリートファイターZERO2	特価
スーパーパズルファイターⅡX	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
マーヴルスーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
戦場の狼	8,000
戦場の狼Ⅱ	14,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ストライダー飛竜	32,000
エリア88	35,000
チキチキボーイズ	18,000
大魔界村	30,000
ストリートファイター	15,000
天地を喰らう	23,000
マッドギア	6,000
アルティミットエコロジー	98,000
ロストワールド（P付）	120,000

NEO·GEO業務用	
MV-1 FA	特価
MV-1 FZ	特価
MV-1	特価
風雲スーパータッグバトル	新作
ステークスウィナー2	新作
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	特価
神凰拳	特価
龍虎の拳外伝	7,000
メタルスラッグ	特価
マジカルドロップ2	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	特価
ステークスウィナー	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	特価
得点王3	特価
将棋の達人	特価
スーパーバレー'94（希少）	8,000
パルスター	8,000
超人学園ゴウカイザー	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	10,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	15,000
オペレーションラグナロク	8,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	8,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	5,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	8,000
ラストリゾート	5,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000

その他ほとんど在庫有り

ナムコ	
子育てクイズマイエンジェル	特価
ダンクマニア	特価
ソウルエッジver.Ⅱ	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ゼビウス3D/G	特価
ナムコクラシックVol.1	特価
ナムコクラシックVol.2	特価
プライムゴールEX	特価
マッハブレイカーズ	32,000
アウトフォクシーズ	35,000
スーパーワールドスタジアム'95	5,000
フェリオス	65,000
未来忍者	28,000
アサルト（P付）	65,000
コズモギャングザビデオ	10,000
ドラゴンスピリット	45,000
ギャラガ88	22,000
ドラゴンバスター	28,000
スカイキッド	32,000
ドルアーガの塔	60,000
ワンダーモモ	55,000
マッピー	15,000
ギャラガ	15,000
スーパーワールドコート	5,000
ニューマンアスレチックス	8,000
グレートスラッガーズ	1,000
グレートスラッガーズ'94	1,000

コナミ	
ハイパーアスリート	特価
進め対戦ぱずるだま	特価
セクシーパロディウス	特価
沙羅曼蛇2	特価
ときメモ対戦ぱずるだま	特価
ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス！	特価
ゴルフィンググレイツ2（P付）	40,000
究極戦隊ダダンダーン	35,000
魔獣の王国	60,000
A-JAX	22,000
恋のホットロック	55,000
餓流禍	16,000
ローラーゲームズ	6,000
ヘクシオン	2,000
ガイアポリス	23,000
ハイパーオリンピック	12,000
ハイパースポーツスペシャル	12,000
タイムパイロット	20,000
ジャイラス	18,000
クイズ学問のススメ	1,000

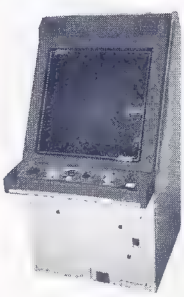
セガ	
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
ラストブロンクス（PCB）	特価
バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパーズ（PCB一式）	特価
ファイティングバイパーズ（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
（貴方の部屋まで配達OK）	
STV蒼穹紅蓮隊（ソフト）	特価
STVダイナマイト刑事（ソフト）	特価
STVデカスリート（ソフト）	特価
STVゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	1,000
STVばくばくアニマル（ソフト）	1,000
STVファイナルアーチ（ソフト）	2,000
STVエジホン探偵事務所（ソフト）	2,000
STVサンドアール（ソフト）	6,000
STV水滸演武（ソフト）	3,000
STVバーチャファイターリミックス（ソフト）	2,000
STVファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	2,000
STVバーチャファイターキッズ（ソフト）	4,000
ぷよぷよ	5,000

カプコン

Qーグランダム25
ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。
¥118,000～

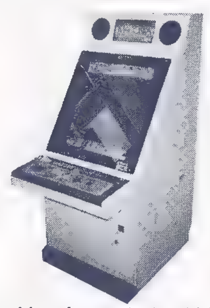


タイトー



カナリー ¥60,000～

アイレム



マドンナ ¥68,000～

コナミ



DOMY Jr. ¥70,000～

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス 付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥58,000～

セガ



アストロシティ ¥100,000～

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥100,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

サンカンパニーの買い取り表です。下記の商品しか買い取り致しません。

1Kは千円です。電話で担当に必ず確認してください。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

商品	買取価格
ア行	
アウトゾーン	4K
アラビアンマジック	11K
アンダーカバーコップス	12K
アラビアンファイト（4P）	13K
アクロバットミッション	3K
アステリクス	7K
ウルトラ警備隊	15K
ウルトラ闘魂伝説	3K
エイトフォース	10K
SDガンダム	1K
SDガンダムレインボー大陸戦記	3K
F/A	4K
X-MEN（コナミ）	9K
大江戸ファイト	7K
カ行	
ガンホーキ	5K
ガンネイル	5K
ガイアポリス	5K
海底大戦争	20K
キャプテンアメリカ	5K
クライムファイターズ2	5K
グレート1000マイルラリー	7K
グリッドシーカー	7K
剣豪	3K
ゴールデンアックスⅡ（4P）	26K
豪血寺一族2	11K
豪血寺外伝	18K
サ行	
サイレントドラゴン	5K
サンセットライダーズ	15K
サンドスコーピオン	4K
サンダーゾーン	5K
サンダードラゴンⅡ	15K
サンダードラゴン	3K
サンダーフォックス	7K
シンプソンズ	6K
ジオストーム	11K
ジョー&マックリターンズ	9K
シャドーフォース	5K
JJスコーカーズ	6K
GIジョー	19K
ストリートファイターⅡ	3K
ストリートファイターⅡダッシュ	3K
ストリートファイターⅡダッシュターボ	3K
スノーブラザーズ	2K
スノーブラザーズⅡ	9K
スカイスマッシャー	3K
ゼロチーム	16K
スパイダーマン（4P）	14K
戦国エース	8K
ソニックウイングス	3K
タ行	
ダブルウイング	8K
ターボフォース	3K
ダイエットGO!GO!	3K
ダークシール2	3K
タンクフォース	6K
達人王	5K
大王	15K
ツインイーグルⅡ	22K
デスブレイド	3K
T.M.N.T.	2K
雷神人魔傀	14K
ドギューン	3K
ドラゴンボールZⅡ	11K
ドラゴンボールZ（バンプレ）	4K
闘神ブラザース	5K
首領蜂	25K
ナ行	
ナイトスラッシャーズ	23K
ナックルバッシュ	8K
ナックルヘッズ	4K
ネビュラスレイ	7K
ノストラダムス	6K
ハ行	
パーフェクトソルジャー	4K
バイオレントストーム	15K
ハイパーデュエル	3K
バッキーオヘア	11K
ビイラップボーイズ	5K
ヒーテッドバレル	7K
ヴィマナ	3K
ビッグファイト	13K
フック	9K
ファイナルファイト	3K
ファイナルスターフォース	6K
フィグゼイド	4K
ブラッドブラザース	4K
富士山バスター	3K
ポケットギャルDX	9K
マ行	
マッドシャーク	14K
マーシャルチャンピオン	6K
マクロス	5K
マジンガーZ	9K
マクロスⅡ	3K
マッハブレイカーズ	20K
魔法大作戦	5K
ミスティクウォリアーズ	19K
ムーンウォーカー	3K
メタモルフィックフォース	21K
ラ行	
ライトブリンガー	14K
ラピッドヒーロー	14K
雷電	8K
雷電DX	30K
龍神	7K
レジオネア	9K
ロボコップⅡ	6K
64番街	9K

バーチャファイター3を予約されて、まだお金を振り込んでない方は至急ご連絡下さい

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます 最高36回

新作基板情報!!

レイストーム（分割払いの場合）			キングオブファイターズ96（分割払いの場合）		
平成8年7月末発売予定			平成8年7月末発売予定		
初回	¥19,660	¥19,200×11回	初回	¥12,183	¥11,400×11回
	¥12,461	¥10,400×23回		¥7,380	¥6,200×23回
	¥9,385	¥7,400×35回		¥5,946	¥4,400×35回

バーチャファイター3予約受け付け中!!

★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

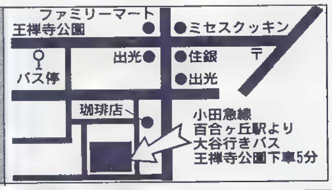
商品	価格
カプコンPCB	
天地を喰らうⅠ	¥22,000
1942	¥8,000
1943	¥11,000
バース	¥17,000
USネイビー	¥12,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（サブ）	¥28,000
サイバーボッツ（サブ）	¥18,000
X-MEN（サブ）	¥10,000
ヴァンパイアハンター（サブ）	¥10,000
ストZERO（サブ）	¥6,000
マッスルボマー	¥6,000
1941	¥45,000
ニモ	¥48,000
タイトーPCB	
べんべろべえ	¥20,000
バブルボブル	¥17,000
火激	¥4,000
達人	¥5,000
チャイニーズヒーロー	¥23,000
地獄めぐり	¥3,000
究極タイガー	¥6,000
奇々怪界	¥6,000
レイフォース	¥21,000
ドンドコドン（F2込）	¥3,000
ルナーク（F2込）	¥3,000
メタルブラック（F2込）	¥38,000
ガンフロンティア（F2込）	¥38,000
あっかんべえだー（サブ）	¥3,000
バブルメモリーズ（サブ）	¥8,000
パズルボブル2（サブ）	¥8,000
ナムコPCB	
ワースタ'92	¥4,000
ワースタ'93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥8,000
マーベルランド	¥20,000
アサルト（レバー付）	¥55,000
ギャプラス	¥20,000
リブルラブル	¥30,000
ニューラリーX	¥28,000
アウトフォクシーズ	¥28,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ニューマンアスレチック	¥5,000
アイレムPCB	
R-TYPE LEO	¥14,000
ジッピーレース	¥5,000
ぐっすんおよよ	¥3,000
四川省Ⅱ	¥8,000
セガPCB	
ロボレス2001	¥18,000
コットン	¥10,000
Jリーグ1994	¥5,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
ボナンザブラザース	¥3,000
忍	¥12,000
テトリス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥5,000
コラムス	¥5,000
バーチャファイター（基盤）	¥4,000
バーチャファイターⅡ	相談
イチダントアール	¥3,000
コナミPCB	
サンダークロス	¥21,000
トライゴン	¥18,000
グラディウスⅡ	¥23,000
メガゾーン	¥6,000
スラムダンク（4P用サブ無）	¥15,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	¥13,000
沙羅曼蛇Ⅱ	¥34,000
極上パロディウス	¥30,000
対戦パズル玉	¥31,000
ジャレコPCB	
ぶたさん	¥20,000
メガシステム32マザー	¥23,000
テトリスプラス（サブ）	¥3,000
データーPCB	
チェルノブ	¥30,000
ワンダープラネット	¥5,000
マジカルドロップ	¥6,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ プラスワン	¥18,000
ワールドカップバレー'95	¥3,000
その他PCB	
マジカルクリスタル	¥3,000
セルフィーナ	¥5,000
アラビアン	¥12,000
Mr.DOワイルドランド	¥16,000
ラビオレプス	¥20,000
スーパーバーガータイム	¥6,000
エクスドリームダウンヒル	¥6,000
バトルガレッガ（新品）	¥48,000
テキパキ	¥8,000
ススメ！マイルスマイル	¥12,000
上海	¥8,000
スーパー上海	¥15,000
ネオジオ　6スロ　ハード	¥25,000
パルスター	¥6,000
ぷるるん	¥3,000
がんばれギンくん	¥5,000
風雲黙示録	¥5,000
麻雀PCB	
恋いコイしましょ	¥20,000
ハイパーリアクション	¥8,000
同級生	¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥8,000
レモンエンジェル	¥10,000
奉仕品	
（5千円以上お買い上げの方に限ります）	
（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
極上パロディウス！（サブ）	¥500
対戦ぱずるだま（サブ）	¥1,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	¥1,000
バブルシンフォニー（サブ）	¥1,000
クイズ人生劇場（サブ）	¥500
ああ栄光の甲子園（サブ）	¥500
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥500
ワースタ'90（ロム）	¥300
ワースタ'93（ロム）	¥300
ワースタ'89（ロム）	¥300
エメラルディア	¥1,800
エクスバニア	¥1,800
グレートスラッガーズ	¥800
ワースタ'94	¥1,500
ゴールデンアックスザデュエル（カセット）	¥500
水滸演武（カセット）	¥500
バクバクアニマル（カセット）	¥500
ファンキーヘッドボクサー（カセット）	¥1,000
ペブルビーチ（カセット）	¥1,000
ファイナルアーチ（カセット）	¥800
ボナンザブラザーズ（ロム）	¥500
ドラゴンボールZVRVS（サブ）	¥1,500
Jリーグ1994（サブ）	¥500
ぷよぷよ	¥2,500
バイパーフェーズ1（サブ）	¥500
脳力向上委員会	¥1,500
ぽいっと	¥1,000
IQブロック	¥1,000
レッスルフェスト	¥800
ゴールドメダリスト	¥1,000
クイズ学問のススメ	¥800
ポトポト	¥1,500
タントアール	¥2,000
早押し王座熱答生放送（サブ）	¥2,500
麻雀エンゼルキッス（サブ）	¥2,500

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時　大募集!!

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

コナミ

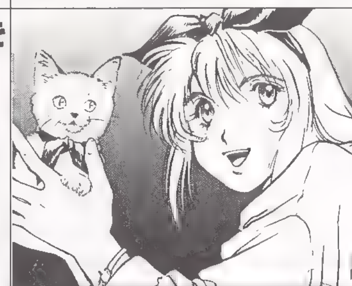
だい好キッス	42,000
セクシーパロディウス	45,000
ツインビーヤッホー！	34,000
極上パロディウス	33,000
沙羅曼蛇2	37,000
対戦ぱずるだま	35,000
進め！対戦ぱずるだま	25,000
スラムダンク（ケーブル無）	15,000
ゼクセクス	28,000
サンダークロス	25,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	3,000
クイズ学問のススメ	2,000

タイトー

あっかんべぇだあ	55,000
エレベーターアクションリターンズ	57,000
カイザーナックル	51,000
クイズシアター	52,000
ダライアス外伝	58,000
ハットリトリックヒーロー'95	51,000
バブルシンフォニー	53,000
パズルボブル2	60,000
パズルボブル2X	65,000
逆鱗弾	55,000
究極タイガーII	55,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	52,000

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



セガ

ファイティングバイパーズ	100,000
ソニック・ザ・ファイターズ	90,000
バーチャファイター	10,000
ばくばくアニマル	50,000
エジホン探偵事務所	51,000
ゴールデンアックスザデュエル	51,000
サンドアール	58,000
バーチャファイターキッズ	56,000
バーチャファイターリミンクス	51,000
ファイナルアーチ	52,000
ファンキーヘッドボクサーズ	52,000
ダークエッジ	20,000

ナムコ

ソウルエッジVer.II	55,000
ソウルエッジ	45,000
ゼビウス3D/G	55,000
ダンクマニア	25,000
プライムゴールEX	8,000
クラシックコレクションVol.1	30,000
アウトフォクシーズ	35,000
タズモギャングパズル	3,000
エメラルディア	3,000
クラックス	2,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000

その他

闘姫伝承	48,000
スターグラディエイター	60,000
赤丸Q上昇ドントアール	15,000
上海III	25,000
名人戦	4,000
水滸演武	51,000
ボンバーマン	5,000
P-47 ACES	32,000
ゲーム天国	36,000
湾岸戦争	33,000
天地を喰らうII	12,000
クイズ殿様の野望2	3,000
ワールドカップ'94	3,000
スーパーピンボールアクション	4,000
クイズF－1 1.2フィニッシュ	2,000
スーパー上海	10,000
臥竜列伝	25,000
ドラゴン忍者	7,000
タンブルポップ	3,000
ぱづり	5,000
スーパーイーグルショット	7,000
闘神ブレイザース	7,000
ハットリス	2,000
ヘビーユニット	3,000
ダークミスト	15,000

各種ロム・サブ

ストリートファイターZERO2	40,000
マーヴルスーパーヒーローズ	20,000
ヴァンパイアハンター	15,000
X-MEN	12,000
ヴァンパイア	3,000
スーパーストIIX	3,000
戦球	10,000
水滸演武	1,000
P-47 ACES	2,000
ゲーム天国	6,000
アイドル雀士スーチーパイII（麻雀サブ無）	1,000
流星雀士キャラ☆スター（麻雀サブ無）	10,000
あっかんべぇだあ	5,000
エレベーターアクションリターンズ	7,000
カイザーナックル	1,000
クイズシアター	2,000
ダライアス外伝	8,000
ハットトリックヒーロー'95	1,000
バブルシンフォニー	3,000
パズルボブル2	10,000
パズルボブル2X	15,000
逆鱗弾	5,000
究極タイガーII	5,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー	2,000
ソニック・ザ・ファイターズ	10,000

麻雀・花札

麻雀革命IIプリンセスリーグ	5,000
ハイパーリアクション	8,000
ギャルの告白	800
セカンドラブ	800
テレフォン麻雀	1,000
制覇	800
ねらえトップスター	1,500
まーじゃん吉本劇場	2,000
まーじゃん競馬王	2,000
華弥生	2,000
スーパー華パラダイス	4,000
笑いの華天使	5,000

MVSカセット

ニンジャマスターズ	15,000
まる子デラックスクイズ	6,000
パルスター	5,000
真・サムライスピリッツ	3,000
餓狼伝説3	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
スラッシュラリー	3,000
みなさんのおかげさまです	4,000
雀神伝説	7,000
将棋の達人	20,000
ベースボールスターズ	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,000

通販（代引）システムOK！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら　ドリームToco（トコ）

〒330　埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7　TEL048-685-9834

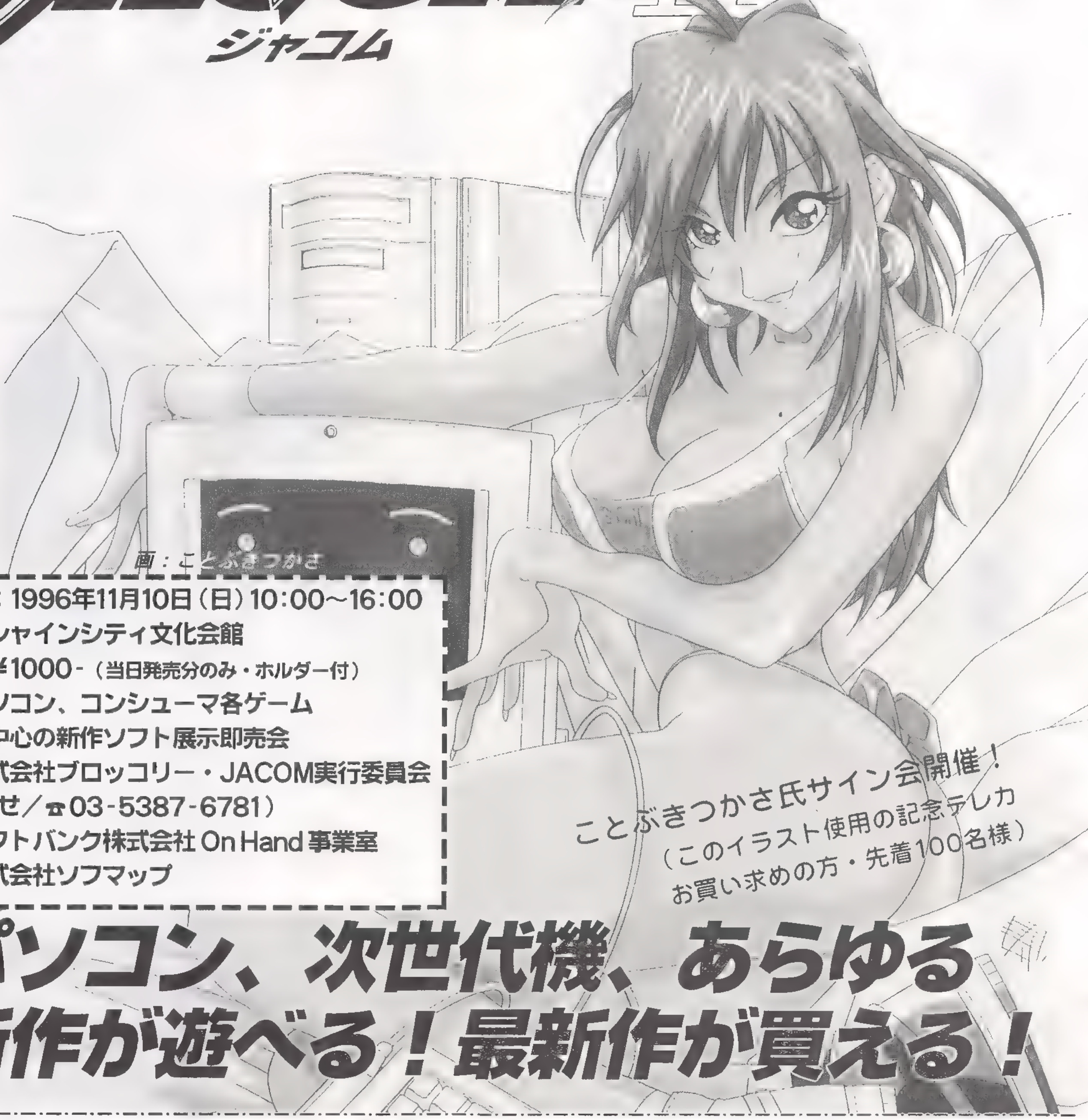
お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

Japan Amusement Computer Software Market

JACOM II
ジャコム

ブロッコリー
BROCCOLI



画：ことぶきつかさ

●開催日時：1996年11月10日（日）10:00～16:00
池袋サンシャインシティ文化会館
入場料／￥1000-（当日発売分のみ・ホルダー付）
●内容：パソコン、コンシューマ各ゲーム
メーカー中心の新作ソフト展示即売会
●主催：株式会社ブロッコリー・JACOM実行委員会
（お問い合わせ／☎03-5387-6781）
●後援：ソフトバンク株式会社 On Hand 事業室
株式会社ソフマップ

ことぶきつかさ氏サイン会開催！
このイラスト使用の記念テレカ
（このイラスト使用の記念テレカ
お買い求めの方・先着100名様）

パソコン、次世代機、あらゆる最新作が遊べる！最新作が買える！

●オールジャンル同人誌即売会●

コミックキャッスル in横浜アリーナII

日時：1996年10月10日(祝)13：00～17：00
会場：横浜アリーナ（ＪＲ新横浜駅より徒歩５分）
☆ご要望によりサークル参加者のみコスプレ可となりました
首都圏のコミック専門店にてカタログ好評発売中！
お問い合わせ：コミックキャッスル準備会☎03-3921-3340

2周年そして３度目のヴェルファーレ開催決定！

コスパ In VERFARE III

日時：11月4日（祝）
会場：六本木ヴェルファーレ／会場12:00・開演13:00
前売チケット／3500円（当日券／4500円）前売チケットは、
★チケットぴあ☎03-5237-9999★コスパショップ☎03-3770-3383★ゲーマーズ☎03-3985-3232の各店でGet！
主催・問合せ：株式会社ブロッコリー☎03-5387-6781

ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。

セガニューアストロシティ
29インチ筐体(2L12Bパネル付)
¥250,000
通販特価
¥230,000（税込）
ストZERO 2 組込 ¥361,000
KOF'96組込 ¥380,500
スターグラディエイター組込
¥444,000
※全て税込



タイトーイーグレット29
¥128,000



縦・横変換が簡単に出来ます

カプコンQ-グランダム25(中古)
¥118,000
ストZERO 2 組込 ¥253,000
KOF'96組込 ¥272,000
スターグラディエイター組込
¥335,000



※分割払いが出来ます。
注！！送料が別途かかります。



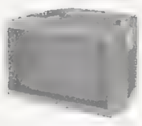
ナムコ
18インチ筐体
ユンソレット
(中古)
¥18,000

民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000(税別)
通販特価¥235,000
(送料・税込)



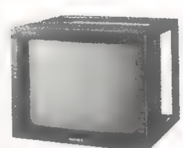
RGB入力付！
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、・アーケードゲームのRGB出力に対応します。
分割¥22,100×12回
〃 ¥12,000×24回
〃 ¥ 8,500×36回

ソニー新プロフィールプロ
KX-32HV50 ¥395,000(税別)
通販特価¥325,000 (送料・税込)



RGB入力付！
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
分割¥30,600×12回
〃 ¥16,700×24回
〃 ¥11,800×36回

高画質モニター
ソニーKX-21HV1S
¥174,000（税別）
通販特価 ¥158,000 (送料・税込)



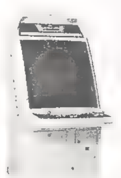
RGB21P付

ソニートリニトロン
カラービデオモニター **PVM-20N2J**
¥140,000
通販特価 ¥135,000
(送料・税込)



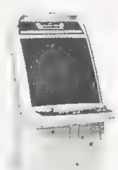
分割¥24,200×6回
〃 ¥12,700×12回
〃 ¥ 6,900×24回

バーチャファイター2（中古）
¥320,000



※他に送料・消費税がかかります。36回までの分割払いが出来ます。

ラストブロンクス(中古) ¥420,000
ファイティングバイパーズ（中古）
¥300,000



※他に送料・消費税がかかります。36回までの分割払いが出来ます。

日立マルチメディアテレビ
C29-HMV1 ¥290,000
+XRGB-1 ¥26,800
合計¥316,000
通販特価 (送料・税込)
¥263,000



分割¥24,800×11回
〃 ¥13,500×23回
〃 ¥ 9,600×35回
水平・垂直・サイズ調整付パソコンモニターとして使えます。
地上波、BS付

東芝マルチメディアテレビ
21MM3S ¥150,000
+XRGB-1 ¥26,800
合計¥176,000
通販特価 (送料・税込)
¥148,000



分割¥13,900×12回
〃 ¥ 7,600×24回
〃 ¥ 5,400×36回
地上TV、BSチューナー付パソコン用モニターとして使えます。

今月の目玉	
ストZERO2(ロム)	¥48,000
リアルバウト餓狼伝説	¥10,000
ゼビウス3D/G	¥48,000
メジャータイトル	¥6,000
エキサイティングサッカー	¥1,000
サラマンダー2	¥38,000
セクシーパロディウス	¥68,000
ダライアス外伝	¥78,000
ファイナルラップR(ステアリング・ペダル・レバー付)	¥38,000
ストリートスマート	¥3,000
カプコン	
F1ドリーム	¥2,000
ヴァンパイア(ロム)	¥5,000
エリア88	35,000
クイズ殿様の野望	2,000
ストZEROα2(海外ロム)	¥68,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ロム)	¥75,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	¥25,000
エイリアンVSプレデター(ロム)	¥35,000
ナイツオブザラウンド	¥8,000
クイズハテナの大冒険	¥2,000
バルガス	¥12,000
マッドギア	¥3,000
虎への道(海外)	¥3,000
ナムコ	
アサルト(パネルハーネス付)	¥55,000
エメラルディア(ロム)	¥1,000
ギャプラス	¥12,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
コズモギャングザパズル	¥2,000
スーパーワースタ'92	¥3,000
スーパーワースタ'93	¥3,000
マーベルランド(ロム)	¥25,000
ダンクマニア	¥38,000
ドラゴンバスター	¥35,000

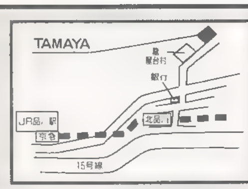
ドルアーガの塔	¥85,000
ナムコクラシック2	¥48,000
ニューマンアスレチックス	¥8,000
バーニングフォース	¥28,000
パックマニア	¥28,000
パックランド	¥38,000
ファイナルラップR	¥28,000
鉄拳Ⅱ(VerB)	¥108,000
コナミ	
ガイアポリス	¥12,000
クイズ学問のススメ	¥2,000
クオース	¥3,000
グリーンベレー	¥5,000
スラムダンク	¥18,000
ダブルドリブル	¥8,000
だい好キッス	¥88,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)	¥78,000
ハイパーオリンピック	¥8,000
パロディウスだ！	¥5,000
ピットファイター	¥8,000
リングの王者	¥5,000
極上パロディウス(ロム)	¥1,000
沙羅曼蛇2(ロム)	¥10,000
対戦ぱずるだま(ロム)	¥1,000
タイトー	
VSホットスマッシュ	¥5,000
あっかんべぇだぁー(ロム)	¥10,000
アルカノイド(センサ付)	¥12,000
インベーダーDX	¥12,000
キック&ラン	¥1,000
クイズHQ(ロム)	¥500
クイズ捕物帳(ロム)	¥500
シーファイターポセイドン	¥18,000
スーパーマン	¥12,000
スーパーライダー	¥8,000
スラップショット	¥5,000

ダライアス外伝(ロム)	¥28,000
チャンピオンレスラー	¥3,000
忍者キッズ	¥5,000
パズルボブル2(ロム)	¥28,000
パズルボブル2X(ロム)	¥28,000
ハットトリックヒーロー	¥3,000
パニックロード	¥8,000
バブルシンフォニー(ロム)	¥3,000
パラメディス	¥3,000
フェニックス	¥28,000
ヘビーユニット	¥5,000
マスターオブウェポン	¥5,000
リングファイター	¥3,000
究極タイガー(ロム)	¥18,000
地獄巡り	¥5,000
データイースト	
アクトフェンサー	¥5,000
カルノフ	¥3,000
コブラコマンド	¥5,000
スカルファング	¥48,000
ダンクドリーム'95	¥45,000
ビックプロレス	¥3,000
ポケットギャルDX	¥8,000
マジカルドロッププラス1	¥12,000
空手道	¥5,000
魔境戦士(海外)	¥3,000
ジャレコ	
P47(ロム)	¥3,000
P47 ACES(ロム)	¥8,000
エクセライザー	¥5,000
エクセリオン	¥5,000
ゲーム天国(ロム)	¥5,000
ソルダム	¥5,000
セガ	
DDクルー	¥5,000
Jリーグ1994	¥18,000

MVP	¥5,000
クラックダウン(ロム)	¥2,000
ゴールデンアックス	¥8,000
サンドアール(ロム)	¥8,000
シューティングマスター	¥8,000
スタックコラムス	¥1,000
タントアール	¥2,000
ドラゴンボールZ(VRUS)	¥18,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
フリッキー	¥18,000
フラッシュポイント	¥1,000
ボトボト	¥2,000
レッスルウォー	¥1,000
登龍門	¥5,000
その他	
闘姫伝承	¥68,000
R-TYPE	¥2,000
イメージファイト(ロム)	¥1,000
スパルタンX	¥8,000
MrDo VSユニコーン	¥18,000
Mrクーガ	¥12,000
アクウギャレット	¥48,000
オーマイガー	¥5,000
スパイナルグレーカー	¥3,000
バツグン	¥25,000
新製品(予約受付中)	
X-MEN VS ストリートファイター	¥208,000
ストリートファイター外伝	未定
ストリートファイターⅢ	未定
バーチャファイター3	¥998,000
ウォーザード	未定
鉄拳3	未定
グルーヴ・オン・ダンシング	未定
サムライ天草降臨	未定
ダンシング アイ	未定

TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒104東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30〜PM6:30／日祝AM10:00〜PM5:00
年中無休（夏期、年末年始は休暇あり）



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

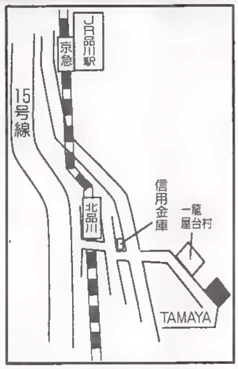
(株)TAMAYA

TAMAYA特選おすすめセット！
X-MEN vs ストリートファイターが新登場

お知らせ

玉屋の販売部（店頭販売・通信販売・クレジット）が
平成8年7月29日より東京都品川区へ移転いたしました。
（営業部・経理部は従来通り東京都杉並区です。）
※移転先〒140　東京都品川区東品川1-5-10
TEL:03-3472-8511　FAX:03-3472-8512

移転と同時に営業時間、
休日が変更になります。
休日：年中無休（夏期８月14～18日
年末年始は休暇あり）
営業時間：
平日………………AM9:30～PM6:30
日曜・祝日……AM10:00～PM5:00



今度の移転先は130坪の展示場を供え、大型体感ゲーム大型筐体を常時展示しています。実際に体験して購入することが出来ます。また18インチの中古筐体～29インチの新品筐体まで取りそろえていますので基板を組込でそのまま持ち帰ることで出来ます。（駐車スペースも充分あります）また秋葉原にもない商品がたくさんあります。是非御来店ください。

X-MEN VS ストリートファイター スーパーベガセット

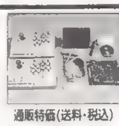


X-MEN VS ストリートファイター(新品)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥278,000**

初回¥26,496 ¥26,200×11回　初回¥16,452 ¥14,200×23回　初回¥12,348 ¥10,100×35回

X-MEN VS ストリートファイター シグマセット



X-MEN VS ストリートファイター(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥273,000**

初回¥26,336 ¥25,700×11回　初回¥14,882 ¥14,000×23回　初回¥12,768 ¥ 9,700×35回

X-MEN VS ストリートファイター パナカスタムセット

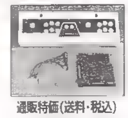


X-MEN VS ストリートファイター(新品)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥247,000**

初回¥23,304 ¥23,300×11回　初回¥12,098 ¥12,700×23回　初回¥10,052 ¥ 9,000×35回

X-MEN VS ストリートファイター ボードマスターセット



X-MEN VS ストリートファイター(新品)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥263,000**

初回¥24,916 ¥24,800×11回　初回¥14,042 ¥13,500×23回　初回¥10,108 ¥ 9,600×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 スーパーベガセット



ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥235,000**

初回¥22,920 ¥22,100×11回　初回¥13,990 ¥12,000×23回　初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 シグマセット

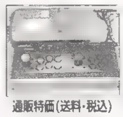


ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

初回¥22,760 ¥21,600×11回　初回¥12,420 ¥11,800×23回　初回¥ 8,680 ¥ 8,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 パナカスタムセット



ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥205,000**

初回¥19,760 ¥19,300×11回　初回¥11,470 ¥10,500×23回　初回¥10,780 ¥ 7,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 ボードマスターセット

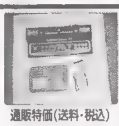


ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回¥21,340 ¥20,700×11回　初回¥11,580 ¥11,300×23回　初回¥ 9,520 ¥ 8,000×35回

お買得!!ストZERO2 スーパーベガセット

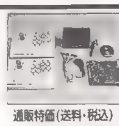


ストZERO２(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥165,000**

初回¥16,280 ¥15,500×11回　初回¥10,410 ¥ 8,400×23回　初回¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

お買得!!ストZERO2 シグマセット



ストZERO２(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥160,000**

初回¥16,120 ¥15,000×11回　初回¥ 8,840 ¥ 8,200×23回　初回¥ 7,560 ¥ 5,800×35回

お買得!!ストZERO2 パナカスタムセット

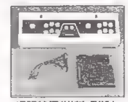


ストZERO２(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥135,000**

初回¥13,120 ¥12,700×11回　初回¥ 7,890 ¥ 6,700×23回　初回¥ 6,160 ¥ 4,900×35回

お買得!!ストZERO2 ボードマスターセット



ストZERO２(中古)
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥150,000**

初回¥14,700 ¥14,100×11回　初回¥ 8,000 ¥ 7,700×23回　初回¥ 8,400 ¥ 5,400×35回

ネオジオ用４本用ハード スーパーベガセット

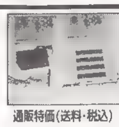


ネオジオ用４本用ハード(中古)
他にソフト(中古)４本付
スーパーベガ21
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥104,000**

初回¥ 9,925 ¥ 9,800×11回　初回¥ 6,436 ¥ 5,300×23回

ネオジオ用４本用ハード シグマセット



ネオジオ用４本用ハード(中古)
他にソフト(中古)４本付
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥100,000**

初回¥ 9,800 ¥ 9,400×11回　初回¥ 6,100 ¥ 5,100×23回

ネオジオ用４本用ハード パナカスタムセット

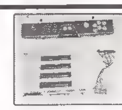


ネオジオ用４本用ハード(中古)
他にソフト(中古)４本付
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥ 74,000**

初回¥ 7,868 ¥ 6,900×11回　初回¥ 3,436 ¥ 5,800×23回

ネオジオ用４本用ハード ボードマスターセット



ネオジオ用４本用ハード(中古)
他にソフト(中古)４本付
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥ 91,000**

初回¥ 9,512 ¥ 8,500×11回　初回¥ 6,494 ¥ 4,600×23回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800

大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込）　¥26,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。
ディスプル　¥19,800
通販特価　¥18,800（代引、送料、税込）

RAS-HD　¥14,500

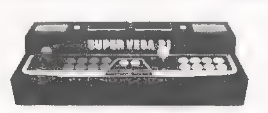
（PS、SSアダプター付）



MSX用アダプター　¥2,500
3チャンネルセレクター　¥4,500
4チャンネルセレクター　¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター２対応。☆15Pしかない RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21　特価



サターン用コード　¥8,000
プレイステーション用コード　¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×２）　特価



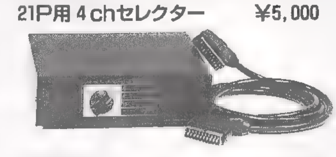
サターン用コード　¥4,000　メガドライブ用コード　¥2,000
スーファミ用コード　¥4,000　PCエンジン用コード　¥2,000
プレイステーション用コード　¥4,000

アストロ用底ケース　¥7,500

お買い得セット　¥13,000
（2L16Bアルミパネル、レバー×2、SWボタン×18個付）

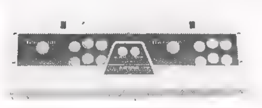
- アストロ2L6Bパネル　¥5,000
- アストロ2L12Bパネルセイフミ製　¥13,500
- バーチャファイターパネル　¥15,000
- バーチャロンパネル(純正)　¥65,000

21P用４chセレクター　¥5,000



21P接続コード　¥4,000

ボードマスター　特価



KIC PANACUSTOM　特価



RGBケーブル21P、15P　各¥3,000　SF用コード　¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス　¥3,000　麻雀ハーネス　¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!

①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の５％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

全国通信販売！

リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ウォーザード（CPⅢ）予約受付中!!

カプコンCPⅢ**「ウォーザード」「ストリートファイターⅢ」!!!**

それからそれからコナミ**「ソーラーアサルト」！**

まだまだあるぞ新作ゲーム（ポリゴンのストⅡのやつとか、X-MEN vsストリートファイターとか）

買おーかなーと思っている人、**ぜひお電話ください。**

カプコン

D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
D&Dタワーオブドゥーム	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーストⅡ	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ストZERO	TEL
ストZERO2	TEL
スーパーパズルファイターⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
19XX	TEL
キャデラックス	24,000
天地を喰らうⅡ	18,000
1941	50,000
1943（?）	6,000
1943改	15,000
USネイビー	22,000
アタックス	5,000
キャプテンコマンドー	18,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ殿様の野望2	5,000
サイドアームズ	12,000
ストライダー飛竜	33,000
ストⅡダッシュ	6,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
チキチキボーイズ	35,000
ナイツオブザラウンド	15,000
バルガス（?）	5,000
ひげ丸	38,000
ぷにっきいず	7,000
ブロックブロック（1P付）	10,000
ラストデュエル	17,000
ワンダー3	45,000
戦場の狼	7,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
戦場の狼Ⅱ（海外版）	14,000
大魔界村	33,000
天地を喰らう	28,000
闘いの挽歌	23,000

ナムコ

鉄拳2Ver.B	TEL
ソウルエッジVer.Ⅱ	TEL
ナムコクラシックコレクションVol.1	TEL
ナムコクラシックコレクションVol.2	TEL
ゼビウス3D/G	TEL
アサルト・プラス（純正P付）	70,000
アサルト（純正P付・プラスのロム付）	75,000
オーダイン	38,000
コズモギャングザビデオ	15,000
スティールガンナー2(ヘッダー付・自作P付)	48,000
ドラゴンセイバー	28,000
バーニングフォース	20,000
フェリオス	68,000
マーベルランド	28,000
ワルキューレの伝説（純正Ver）	68,000
ワルキューレの伝説（再版Ver）	48,000
未来忍者	35,000
ギャラガ'88	20,000
スプラッターハウス	28,000
タンクフォース	12,000
デンジャラスシード	18,000
ドラゴンスピリット（NewVer）	45,000
ピストル大名の冒険	16,000
超絶倫人ベラボーマン（純正P付）	75,000
メルヘンメイズ	35,000
ロンパーズ	30,000
ワールドコート	15,000
倉庫番DX	15,000
爆突機銃艇	23,000
妖怪道中記(システムⅠシークボード)	18,000
→各システムのロムのみも色々ありま す。TELしてください♥	
源平討魔伝	28,000
ワンダーモモ	68,000
Jリーグ Vシュート	5,000
インディージョーンズ（アタリ）	28,000
エメラルディア	3,000
ギャプラス	18,000
ギャラガ	16,000
ギャラガ（?）	7,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
グレートスラッガーズ	2,000
グロブダー	38,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーパックマン	38,000
スーパーパックマン（海外版・ハーネス付）	28,000
スーパーワールドコート	6,000
スカイキッド	30,000
ゼビウス	15,000
ディグダグ	16,000
ドラゴンバスター	33,000
ドルアーガの塔	58,000
ナックルヘッズ	12,000
ニューパックワン（?）	20,000
ニューラリーX	38,000
バックランド（ハーネス付）	48,000
バラデューク	35,000
ハングリーマン（?）	20,000
ファイナルラップ3（PCBのみ）	8,000
フォゾン	78,000
マッハブレイカーズ	35,000
マッピー	25,000
モトス	58,000
リブルラブル	30,000

コナミ

GXマザー	30,000
ツインビーヤッホー！（サブ）	5,000
ドラグーンマイト（サブ）	5,000
極上パロディウス（サブ）	5,000
沙羅曼蛇2（サブ）	15,000
対戦ぱずるだま（サブ）	3,000
グラディウスⅡ	33,000
ハードパンチャー（ロム）	3,000
魔獣の王国	48,000
Qバート	58,000
クイズ学問のススメ	3,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	3,000
サーカスチャーリー（?）	6,000
サプライズアタック	5,000
サンダークロス	23,000
ジャングラー（?）	12,000
ジュノファースト（海外版）	15,000
スーパーヘリ（?）	10,000
スクランブル（?）	15,000
ゼクセクス	28,000
亀忍者タートルズ	8,000
タイムパイロット'84	28,000
タイムパイロット（?）	12,000
バイオレントストーム	35,000
パロディウスだ！	7,000
ピットファイター（アタリ）	10,000
プータン（?）	15,000
プーヤン	30,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
ロープマン（?）	15,000
究極戦隊ダダンダーン	45,000
沙羅曼蛇	38,000
沙羅曼蛇純正パネル(チとぼろいけど記念に♥)	7,000
出たな！ツインビー	7,000
恋のホットロック	58,000

セガ

バーチャファイター2・1	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
ゴールデンアックス（サブ）	28,000
ザ・Jリーグ1994（サブ）	3,000
スパイダーマン（サブ）	8,000
ソニックザヘッジホッグ（P無・サブ）	3,000
ダークエッジ（サブ）	18,000
ドラゴンボールZ2VRVS（サブ）	3,000
バーニングライバル（サブ）	8,000
クイズゴーストハンター	3,000
クイズ廊下にたってなさい	3,000
クイズ廊下にたってなさい（サブ）	1,000
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（サブ）	3,000
スクランブルスピリッツ	8,000
ボナンザブラザーズ	8,000
ウォーリーを探せ！（P無）	2,000
シャドーダンサー	12,000
MVP	5,000
ゴールデンアックス	10,000
タフターフ	8,000
ファンタジーゾーン	25,000
フラッシュポイント	5,000
レッスルウォー	2,000
登竜門	3,000
4Dウォリアーズ（コアランド）	28,000
ギャラクシーフォースⅡ（自作P付）	35,000
コラムスⅡ	3,000
ザクソン（ハーネス付）	25,000
サンダーフォースAC	10,000
ジャンプバグ（海外版）	28,000
スタックコラムス	2,000
タントアール	3,000
テトリス	6,000
ピットフォールⅡ	25,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	10,000
フラワー	12,000
フリッキー	25,000
ヘビーウェイトチャンプ（自作P付）	22,000
ペンゴ（?）	10,000
ヤマト	28,000

ST-V

エジホン探偵事務所（ロム）	2,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	3,000
サンドアーム（ロム）	8,000
ヴァーチャキッズ（ロム）	8,000
ヴァーチャリミックス（ロム）	5,000
ばくばくアニマル（ロム）	2,000
ファイナルアーチ（ロム）	2,000
ファンキーヘッドボクサー（ロム）	5,000
上海　万里の長城（ロム）	28,000
水滸演武（ロム）	2,000

タイトー

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！



秋の夜長にクイズゲーム100%クリア なんて、どう？

宇宙堂は夜遅くまで、あなたのお電話お待ちしてま〜す！

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3〜36回）

Orico オリコ　JACCS ジャックス

NAMCO	
ギャプラス	17,500
ゼビウス	14,000
グレートスラッガーズ	2,000
ギャラガ	13,000
ガントレット	20,000
エメラルディア	3,000
マッピー	35,000
タンクフォース	9,000
アサルト(P付き)	50,000
モトス	45,000
リブルラブル	37,000
ピストル大名の冒険	14,000
バーニングフォース	22,000
爆突機銃艇	26,000
ワールドスタジアム'89	6,000
熱闘!激闘!クイズ島	3,000
スーパーワールドスタジアム'95	6,500
球界道中記	15,000
スーパーパックマン	43,000
アウトフォクシーズ	35,000
ワールドスタジアム'93激闘版	7,000
ディグダグ	12,000
ナムコクラシック VOL1	38,000
ニューマンアスレチック	4,500
ギャラガ88	24,000
セガ	
アフターバーナーII(P無し)	28,000
MVP	3,000
クラッチヒッター	4,000
魂斗羅	8,800
ザ Jリーグ 1994	7,000
獣王記	9,000
タントアール	2,900
テトリス	8,000
登竜門	6,000
ぷよぷよ通	13,000
フューチュースパイ	22,000
ベイルート	9,000
ポトポト	2,900
イチダントアール	5,000
SNK	
アテナ	35,000
ヴァンガードII	35,000
SRD	8,000
ASO	14,000
カネコ	
ギャルズパニック2	16,000
テクノス	
ダブルドラゴン3	4,000
熱血高校ドッヂボール	4,500
バトルレーン VOL.5	8,000
ブロックアウト	4,500
カプコン	
スーパーストII(ロム)	3,000
ストZERO(ロム)	秘密
ストZERO2(ロム)	秘密
スーパーパズルファイターIIX(ロム)	秘密
ヴァンパイア(ロム)	7,800
ヴァンパイアハンター(ロム)	11,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	秘密
サイバーボッツ(ロム)	秘密
D&D(ロム)	秘密
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ロム)	秘密
パワードギア(ロム)	秘密
19XX(ロム)	70,000
1943	13,000
F1ドリーム	3,500
エリア88	43,000
ストIIダッシュ	5,500
天地を喰らうII	17,000
マッスルボマー	8,000
ロックマン ザ パワーバトル	16,000
ファイナルファイト	14,000
東亜プランニング	
ヴィマナ	7,500
達人王	16,000
V-V	10,000
バツグン	28,000
バンプレスト	
アルチメイトテニス	7,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	5,500
SDガンダムサイコサラマンダー	4,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	14,000
戦国エース	20,000
UPL	
シュトラール	11,000
セイントドラゴン	15,000
タスクフォースハリアー	9,000
バンダイク	7,000
コナミ	
クレージコップ	14,000
グラディウスII	25,000
グリーンベレー	10,000
クォース	6,500
サプライズアタック	4,500
新入社員とおる君	8,000
スラムダンク	28,000
XEXEX	26,000
パロディウスだ!	7,000
ピットファイター	9,000
プレミアサッカー	8,000
ヘクシオン	4,500
メガゾーン	8,000
魂斗羅	8,800
スーパー魂斗羅	30,000
A-JAX	26,000
アイレム	
ギャロップ	8,000
クロスブレイズ	19,500
ぐっすんおよよ	6,500
サンダーブラスター	13,000
スパルタンX	10,000
ボンバーマン	5,500
タイトー	
阿修羅ブラスター	9,000
アクアジャック	10,000
イグジーザス	12,000
ウォリアーブレード	28,000
火激	2,900
ガルメデス	9,000
カダッシュ	11,500
ガンフロンティア	42,000
究極タイガー	8,500
草野球	5,000
ゴークス(P付き)	17,000
ゴークス(P無し)	6,000
侍日本一	15,000
ダライアス外伝(TAITO F3)	67,000
タイガーヘリ	9,500
ナックルジョー	12,000
ニュージーランドストーリー	13,000
ハイパーデュエル	12,000
ハットトリックヒーロー	4,500
バイオレンスファイト	12,000
ハレーズコメット	10,000
ヒットジアイス(1P用)	12,000
ピンポンキング	8,000
マスターオブウェポン	12,000
メタルブラック	42,000
ライディングファイト	32,000
陸海空	12,000
リターンオブインベーダー	12,000
レイフォース	37,000
アルカノイド(P付)	10,000
ジャレコ	
ゲーム天国	45,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000
データイースト(DECO)	
強行突破(海外)	4,000
空牙	18,000
空手道	9,000
ジョー&マックリターンズ	17,000
シュートアウト	5,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダンブルポップ	4,000
ドリームサッカー'94	9,000
バーディトライ	6,000
ファイターズヒストリー	3,000
魔境戦士(P無し)	4,000
マジカルドロップ PLUS	18,000
ロボコップ	7,000
マジカルドロップ	7,500
テクモ	
ガンディーラー	2,000
がんばれギンくん	10,000
サンダードラゴン(雷龍)	9,000
ジェミニウイング	9,000
スターフォース	20,000
スイマー	23,000
タンクバスターズ	8,000
WWFレッスルフェスト	2,500
能力向上委員会	4,800
ボンジャック	11,500
雷牙	6,500
彩京	
ガンバード	21,000
ライジング	
疾風魔法大作戦	17,500
魔法大作戦	19,000
NEO・GEO	
リアルバウト餓狼伝説	秘密
餓狼伝説スペシャル	2,500
餓狼伝説3	2,500
キングオブファイターズ'94	2,500
キングオブファイターズ'95	秘密
真サムライスピリッツ	2,500
ワールドヒーローズパーフェクト	4,500
ジョイジョイキッド	5,000
ASOII	4,500
ラストリゾート	7,000
得点王2	2,000
マジシャンロード	3,000
ミューティションネイション	3,500
ザ スーパースパイ	3,500
パニックボンバー	7,000
クロスソード	3,500
パルスター	9,500
風雲黙示録	5,500
ステークスウィナー	15,000
リーグボーリング	3,000
超人学園ゴウカイザー	10,000
MV-1	特価
マジカルドロップ2	28,000
麻雀	
七次元の妖精	2,500
麻雀デリンジャー	5,000
麻雀熱血麻雀宣言	2,500
スカウトマン	2,500
クラブ90's	4,000
ギャルの告白	2,500
カルチャークラブ	2,500
ギャルの開花	2,500
とってもE雀	2,500
ファンクラブ	2,500
麻雀夏物語	3,000
ハイパーリアクション	17,000
吉本劇場	2,500
早くヤッてよ	2,500
グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	2,000
キャンパスハンティング	2,500
スーチーパイII	38,000
ビタミンC	5,000
麻雀革命	2,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀　掟	2,000
麻雀いかがですか	2,500
麻雀学園	2,000
セーラーウォーズ	10,000
ねらえトップスター	2,500
麻雀牌鯨団	2,500
麻雀　ラマン	3,000
スーパーリアル麻雀PII	13,000
スーパーリアル麻雀PIV	12,000
スーパーリアル麻雀PIV(ロム)	1,000
スーパーリアル麻雀PV(ロム)	14,000
プリティーセーラー18禁	13,000
着せ替え麻雀	8,000
クイズ	
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズ学園パラダイス	3,000
クイズめくるめくストーリー	3,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	2,500
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望	2,500
クイズぱにくるファンタジー	2,000
クイズ学問のすすめ	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,800
クイズ18禁	9,000
クイズ三国志	3,000
クイズTV合衆国	2,500
クイズクレヨンしんちゃん2	3,000
各社ロム	
湾岸戦争(ロム)	6,000
P47ACES(ロム)	4,000
VF-リミックス(ST-Vロム)	2,500
ぱくぱくマニアル(ST-Vロム)	3,000
VF-KIDS(ST-Vロム)	10,000
ファイナルアーチ(ST-Vロム)	4,000
エレベーターアクションリターン(F3ロム)	12,000
あっかんべーだー(F3ロム)	10,000
ハットトリックヒーロー'95(F3ロム)	4,000
逆鱗弾(F3ロム)	18,000
バブルシンフォニー(F3ロム)	6,500
ダライアス外伝(F3ロム)	23,000
ツインビーヤッホー(GXロム)	5,000
対戦パズル玉(GXロム)	5,000
極上パロディウス(GXロム)	5,000
沙羅曼蛇	10,000
セクシーパロディウス(GXロム)	30,000
その他	
IQブロック	2,000
アグレス	8,000
アルファックスZ	10,000
オーマイガー	3,000
カベール(P無し)	3,500
カズラー	27,000
キース&ルーシー	19,000
キャッスルオブドラゴン	5,000
サンダー&ライトニング	5,000
サバイバルアーツ	6,000
スーパーフォーミュラー	2,000
スパイラルブレイカーズ	10,000
スカッシュ	3,000
スカイランサー	5,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパー上海	14,000
セルフィーナ	9,500
中⊠龍	20,000
牌砦	5,000
テラクレスタ	8,000
ネクストスペース	6,000
ピンボールアクション	4,000
プリメーラ	5,000
ポパイ(海外)	15,000
マッドシャーク	18,500
マジカルエラーを探せ	2,800
もうぢゃ	27,500
霊界導士	4,900
レゾン	10,000
Mr.Do vs ユニコーン(アンプ無し)	15,000
いっき	20,000
首領蜂	34,000
バイパーフェイズ1 new	38,000
PANG!3	13,000
マジカルクリスタル	10,000

中古の価格は全て消費税込のものです。

コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

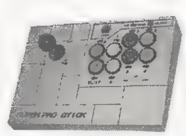


パナツインロング ¥38,000

シグマ電子

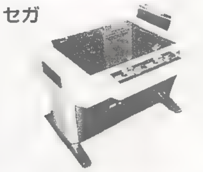


AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ

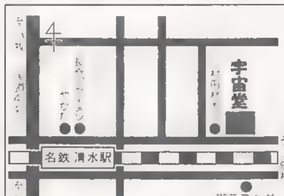


エアロシティテーブル ¥65,000

ボードA



ボードマスター ¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10〜30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

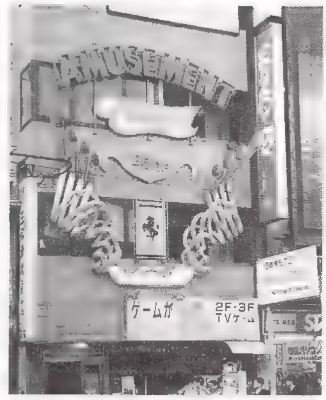
ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人 ㈱宇宙堂

新住所:〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30〜深夜12:30(皆気楽にTELください)

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーーリPART I・IIは ビデオゲームが1PLAYたったの10円！



新作ゲームが続々入荷！

ザ・キングオブファイターズ'96、レイストーム ストリートファイターZERO2アルファ

フェラーーリPARTIII オープンしました!!

ときメモ館、エヴァンゲリオン館 いろんなグッズでいっぱいだよ！

コナミ	
恋のホットロック	140,000
極上パロディウス(サブ)	15,000
対戦ぱずるだま(サブ)	10,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパー魂斗羅	48,000
XEXEX	40,000
ニューメインスタジアム	20,000
パロディウスだ!	10,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー!(サブ)	10,000
ぱずるだま(サブ)	8,000
イーアルカンフー	20,000
メガゾーン	9,800
ドラグーンマイト(サブ)	10,000
グラディウス2	40,000
エイリアンズ	20,000
サラマンダ2	88,000
サラマンダ2(サブ)	10,000
ザシンプソンズ	35,000
スラムダンク	35,000
セクシーパロディウス	88,000
セクシーパロディウス(サブ)	25,000

タイトー	
火激	5,000
スペースインベーダーDX	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
大旋風	10,000
忍者キッズ	15,000
MJ-12	23,000
エレベーターアクション	29,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	98,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	28,000
ダライアス外伝	98,000
ダライアス外伝(ロム)	20,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー(ロム)	8,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	88,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	8,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	88,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	8,000
パズルボブル2(ロム)	25,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
アースジョーカー	25,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	108,000
逆鱗弾(ロム)	20,000
ハットトリックヒーロー	12,000
究極タイガーII	108,000
究極タイガーII(ロム)	25,000
サイキックフォースEX	98,000

カプコン	
キングオブドラゴン	30,000
マジックソード	40,000
ストリートファイター	25,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
スーパーストII	32,000
スーパーストII(カート)	10,000
天地を喰らう	48,000
ヴァンパイアハンター	38,000
ヴァンパイアハンター(カート)	20,000
ヴァンパイア	30,000
ヴァンパイア(カート)	15,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDuo	30,000
ストZERO	35,000
ストZERO(カート)	15,000
スーパーマッスルボマー	55,000
スーパーマッスルボマー(カート)	45,000
チキチキボーイズ	60,000
キャプテンコマンドー	30,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼(ハーネス)	17,000
キャデラックス	48,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	50,000
バース	30,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
ストZERO2	75,000
ストZERO2(カート)	55,000
スターグラディエイター	98,000
19XX	60,000
19XX(カート)	48,000

ナムコ	
ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワースタ'92	25,000
ワースタ'93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
パックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトルクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
Jリーグサッカー Vシュート	18,000
グレートスラッガーズ	8,000
ローリングサンダー2	10,000
プライムゴールEX	40,000
ティンクルピット	18,000
ダンクマニア	50,000

アイレム	
剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
メジャータイトル2	15,000
ぐっすんおよよ	40,000
スパルタンX	20,000
ロードランナー魔神の復活	30,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000

データイースト	
ワールドカップバレーボール'95	50,000
カルノフ	17,000
ダンクドリーム'95	80,000
ザ・グレートラグタイムショー	45,000
デスブレイド	19,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー'94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルフファング	50,000
キャプテンアメリカ	20,000
スカルファング	59,000

セガ	
ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	80,000
バーチャファイターリミックス(カート)	10,000
ゴールデンアックスザデュエル	130,000
ゴールデンアックスザデュエル(カート)	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カートリッジ)	5,000
テトリス	13,000
テトリス(ハーネス付)	16,000
ぽとぽと	10,000
レッスルウォー	8,000
バーチャファイター(アストロ)本体	198,000
バーチャファイター(基板)本体	78,000
ぷよぷよ	20,000
ぷよぷよ通	30,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ(カート)	8,000
ドラゴンボールZ VRVS	20,000
バーチャファイターキッズ	80,000
バーチャファイターキッズ(カート)	8,000
水滸演武(カート)	5,000

ビデオシステム	
スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000

クイズ	
マジカルエラーを捜せ	5,000
クイズチャンネルクエスチョン	8,000
クイズ学問のすすめ	5,000
クイズ人生劇場	80,000
クイズ殿様の野望	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズココロジー	5,000
クイズココロジー2	3,000
クイズTV合衆国Q&Q	5,000
クイズ熱闘!激闘!クイズ島	5,000
クイズDNAの反乱	5,000

テクモ	
サボテンボンバーズ	10,000
闘姫伝承	48,000

バンプレスト	
ドラゴンボールZ	20,000
ドラゴンボールZ2	20,000

NEO·GEO	
フットボールフレンジー	4,000
ミラクルアドベンチャー	8,000
ニンジャコンバット	5,000
サイバーリップ	5,000
みなさんのおかげさまです	4,000
ロボアーミー	4,000
風雲黙示録	6,000
キングオブモンスターズ	3,000
ギャラクシーファイト	4,000
忍者マスターズ覇王忍法帖	22,000
神凰拳	10,000
ドリフトアウト	35,000
メタルスラッグ	45,000
雀神伝説	5,000

新製品ニュース

VEGA9000DX
SUPER VEGA21
サターン用ケーブル ¥8,000
プレステ用ケーブル ¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00〜19：00 年中無休

お支払い方法

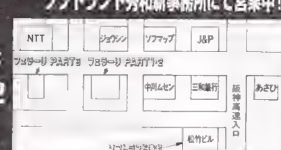
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land SHUWA Corporation ソフトランド秀和

〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

クイズシアター	¥2,000
エレベーターアクションリターンズ	¥5,000
あっかんべーだー	¥5,000
パズルボブル2	¥12,000
逆鱗弾	¥12,000
パズルボブル2X	¥20,000
究極タイガーII	¥15,000
[テクモ]	
がんばれギンくん	¥9,000
サンダードラゴン	¥9,000
サンダードラゴン2	¥25,000
スーパーピンボールアクション	¥8,000
ジェミニウィンク	¥8,000
ファイナルスターフォース	¥15,000
ワールドカップ'90	¥4,000
ワールドカップ'94	¥8,000
[アイレム]	
海底大戦争	¥30,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥18,000
ファイヤーバレル	¥35,000
ジオストーム	¥25,000
ガンフォース	¥9,000
ボンバーマン	¥5,000
ドラゴンブリード	¥8,000
トンマ	¥8,000
格闘野球リーグマン	¥33,000
ガンホーキ	¥10,000
メジャータイトル	¥7,000
メジャータイトルII	¥8,000
大工の源さん	¥3,000
[アトラス]	
豪血寺一族	¥10,000
豪血寺一族2	¥20,000
豪血寺最強外伝	¥30,000
STG	¥4,000
ポラックス	¥5,000
[エスエヌケイ]	
バトルフィールド	¥8,000
ゴールドメダリスト	¥3,000
MV−1A	¥30,000
■MVS　カセット	
キングオブファイター'95	¥19,000
キングオブファイター'94	¥5,000
リアルバウト餓狼伝説	¥18,000
サムライスピリッツ	¥1,000
真サムライスピリッツ	¥4,000
サムスピ斬紅郎無双剣	¥8,000
龍虎の拳外伝	¥11,000
パズルボブル	¥7,000
マジカルドロップ2	¥15,000
ソニックウイングス3	¥15,000
ニンジャマスターズ	¥15,000
ギャラクシーファイト	¥6,000
ステークスウイナー	¥5,000
天外魔境真伝	¥10,000
ミューティションネーション	¥3,000
ワールドヒーローパーフェクト	¥2,000
ワールドヒーローズ2JET	¥2,000
得点王2	¥4,000
雀神伝説	¥5,000
その他あります。¥800ヨリ	
[セイブ]	
雷電	¥18,000
雷電II	¥45,000
雷電DX	¥55,000
バイパーズフェイズワン	¥39,000
ゼロチーム	¥29,000
セイブカップサッカー	¥7,000
[ユーピーエル]	
オメガ　ファイター	¥9,000
アトミックロボキット	¥6,000
[ビデオシステム]	
ソニックウイングス	¥8,000
F1ドリーム2	¥2,000
スパイナルブレイカー	¥3,000
スーパーバレーボール'91	¥5,000
パイプドリーム	¥3,000
[彩京]	
戦国ブレード	¥68,000
ガンバード	¥23,000
ストライカーズ1945	¥59,000
バトルガレッガ	¥45,000
[パズルその他]	
上海	¥3,000
上海II	¥18,000
上海III	¥20,000
スーパー上海	¥15,000
ぱづり	¥5,000
マジカルエラーを探せ	¥2,000
オセロダービー	¥5,000
五月陣戦	¥8,000
[その他]	
チャタンヤラクーシャンク	¥18,000
特殊部隊　UAG	¥15,000
エクスドリームダウンヒル	¥10,000
キール&ルーシー	¥15,000
燃えよゴンタ	¥9,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
ハイパーデュエル	¥12,000
大王	¥29,000
スーパーイーグルショット	¥5,000
アグレス	¥2,000
へべれけのぽぷーん	¥5,000
レッスルフェスト	¥1,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
JuJu伝説	¥5,000
セルフィーナ	¥5,000
プリメーラ	¥5,000
ワールドラリー	¥19,000
カベール（P無）	¥5,000
その他	
リスト以外にも有ります。	
[クイズ]	
学園パラダイス	¥1,000
クイズ365	¥5,000
クイズ地球防衛軍	¥3,000
アテナのハテナ	¥2,000
クイズその他有ります。	
[麻雀]	
スーパー㊙	¥18,000
恋のマジックポーション	¥3,000
卒業証書	¥5,000
ダイヤルQ2	¥3,000
麻雀フライデー	¥3,000
懲りない面々	¥1,000
麻雀遊戯	¥3,000
麻雀激写	¥3,000
ねるとん牌鯨団	¥1,000
お雀子館	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
ねらえ！トップスター	¥1,000
アイドル麻雀	¥1,000
タロット麻雀	¥1,000
麻雀やるなら	¥2,000
ハイパーリアクション	¥13,000
パニックスタジアム	¥2,000
プリンセスリーグ	¥3,000
パチンコ物語	¥1,000
グットE雀	¥5,000
とってもE雀	¥5,000
麻雀カルチャースクール	¥2,000
ウルトラ秘麻雀	¥3,000
麻雀学園	¥2,000
ファイナルロマンス	¥10,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥8,000
スーパーリエル麻雀PIV	¥10,000
スーパーリエル麻雀PV	¥10,000
コミック劇場	¥3,000
カメラ小僧	¥5,000
ごっつええ感じ	¥3,000
サーキットの女豹	¥2,000
麻雀クエスト	¥5,000
七次元の妖精達	¥2,000
麻雀革命	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
麻雀女学園	¥2,000
麻雀ファンクラブ	¥2,000
麻雀私生活	¥2,000
スーパーバイスペシャル	¥5,000
麻雀その他有ります。	

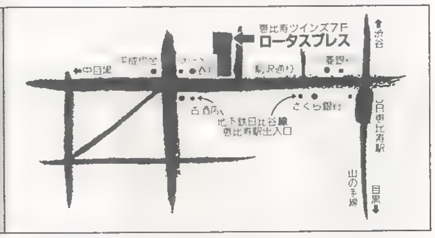


この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間　AM10：30〜PM7：00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板

商品	価格
【カプコン】	
ストZERO2	TEL
ストZERO	TEL
マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	¥65,000
サイバーボッツ	¥45,000
ヴァンパイアハンター	¥35,000
X-MEN	¥35,000
パワードギア	¥28,000
スーパーマッスルボマー	25,000
ヴァンパイ	¥25,000
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡX	¥25,000
スーパーストⅡ	¥25,000
闘神伝2	¥38,000
ストリートファイターⅡ	¥7,000
ストⅡダッシュ	¥9,000
ストⅡ'ターボ	¥9,000
カプコンワールド2	¥4,000
ナイツオブザラウンド	¥14,000
ブラックドラゴン	¥17,000
チキチキボーイズ	¥19,000
ニモ	¥30,000
クイズ&ドラゴンズ	¥4,000
マッスルボマー	¥8,000
殿様の野望Ⅱ	¥5,000
天地を喰らうⅡ	¥14,000
ラストデュエル	¥8,000
F1ドリーム	¥3,000
ロックマン	¥15,000
虎への道	¥15,000
■CPSⅡカートリッジ	
ストZERO2	TEL
ストZERO	¥10,000
マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
サイバーボッツ	TEL
ヴァンパイアハンター	¥12,000
パワードギア	¥18,000
X-MEN	¥10,000
スーパーマッスルボマー	¥10,000
ヴァンパイア	¥5,000
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴン	TEL
スーパーストⅡX	¥5,000
スーパーストⅡ	¥2,000
【ジャレコ】	
ゲーム天国	¥49,000
湾岸戦争	¥45,000
ファンタズム	¥6,000
■メガ32カートリッジ	
エンジェルキッス	¥5,000
ゲーム天国	¥5,000
湾岸戦争	¥5,000
【バンプレスト】	
セーラームーン	¥29,000
戦国エース	¥18,000
マジンガーZ	¥23,000
アクロギャレット	¥25,000
マクロスⅡ	¥13,000
マクロス	¥13,000
隠忍	¥25,000
ドラゴンボールZⅡ	¥18,000
ウルトラ警備隊	¥33,000
ウルトラマン	¥2,000
SDガンダムEX-REVUE	¥12,000
ガンダムファイナルシューティング	¥28,000
【コナミ】	
サラマンダ2	¥35,000
サンダークロス	¥22,000
セクシーパロディウス	¥35,000
トキメキメモリアルパズル	TEL
究極戦隊ダダンダーン	¥37,000
少林寺への道	¥5,000
クレイジーコップ	¥8,000
エリリアンズ	¥17,000
グラディウスⅡ	¥24,000
極上パロディウス	¥28,000
ツインビーヤッホー！	¥28,000
バンクショット	¥3,000
進め！対戦ぱずるだま	¥25,000
コンバットスクール（P無）	¥5,000
パロディウスだっ！	¥5,000
出たな!!ツインビー	¥5,000
■GX ロムキット	
極上パロディウス	¥3,000
ツインビーヤッホー！	¥3,000
対戦ぱずるだま	¥3,000
サラマンダ2	¥10,000
セクシーパロディウス	¥15,000
ドラグーンマイト	¥10,000
ゴルフィンググレイツ2	¥1,000
【東亜プラン】	
バツグン	¥30,000
達人	¥6,000
達人王	¥16,000
究極タイガー	¥7,000
スノーブラザース	¥7,000
Vファイブ	¥9,000
アウトゾーン	¥9,000
フーピー	¥5,000
フィグゼイト	¥13,000
ヴィマナ	¥9,000
ドキューン	¥12,000
【ライジング】	
魔法大作戦	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥18,000
【ナムコ】	
ソウルエッジ	¥55,000
鉄拳2 Bバージョン	¥98,000
アウトフォクシーズ	¥29,000
マッハブレイカーズ	¥37,000
ネビュラスレイ	¥19,000
ナムコクラシックコレクションVOL.1	¥29,000
ナムコクラシックコレクションVOL.2	¥48,000
F/A	¥12,000
セビウス	¥9,000
ティンクルピット	¥5,000
エメラルディア	¥2,000
ニューマンアスレチックス	¥6,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ナックルヘッズ	¥15,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥1,000
ギャラガ	¥8,000
フェリオス	¥48,000
マーベルランド	¥38,000
スーパーワースタ'95	¥5,000
魔Q大冒険	¥1,000
アサルト（P無）	¥38,000
ゼビウス3D/G（海）	¥48,000
ドラゴンセイバー	¥25,000
コズモギャングパズル	¥3,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
グレートスラッガーズ'94	¥1,000
【データイースト】	
ウルファンング	¥23,000
グレートラグタイムショー	¥33,000
マジカルドロップ	¥18,000
キャプテンアメリカ	¥15,000
バーディートライ	¥6,000
スタジアムヒーロー	¥1,000
スーパーバーガータイム	¥8,000
ロボコップⅡ	¥10,000
ファイターズヒストリー	¥3,000
空牙外伝スカルファング	¥48,000
ダイエットGOGO	¥8,000
ダンクドリーム'95	¥29,000
ファンキージェット	¥8,000
【カネコ】	
富士山バスター	¥8,000
大江戸ファイト	¥18,000
爆裂ブレイカー	¥9,000
グレー1000マイルラリー	¥15,000
【セガ】	
バーチャファイター2.1	TEL
ぷよぷよ通	¥10,000
ぷよぷよ	¥5,000
テトリス	¥3,000
ずんずん教の野望	¥8,000
タントアール	¥3,000
イチダントアール	¥5,000
ダークエッジ	¥18,000
【タイトー】	
究極タイガーⅡ	¥78,000
パズルボブル2X	¥78,000
逆鱗弾	¥68,000
パズルボブル2	¥68,000
あっかんべーだー	¥60,000
エレベーターアクションリターンズ	¥60,000
クイズシアター	¥58,000
ハットトリックヒーロー'95	¥58,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥68,000
カイザーナックル	¥58,000
デットコネクション	¥8,000
キャメルトライ（P無）	¥15,000
レイフォース	¥29,000
ライトブリンガー	¥33,000
アラビアンマジック	¥23,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥43,000
グリットシーカー	¥19,000
ライディングファイト	¥18,000
奇々怪界	¥10,000
ニュージーランドストーリー	¥9,000
レインボーランドEX	¥15,000
カダッシュ	¥12,000
パニックロード	¥5,000
エクスターミネーション	¥20,000
ラスタンサーガ	¥15,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
ヴォルフィード	¥10,000
ルナーク	¥10,000
ハットリス	¥2,000
スーパーQIX	¥5,000
ダイノレックス	¥7,000
ミズバク大冒険	¥8,000
■F3 カートリッジ	
カイザーナックル	¥3,000
ダライアス外伝	¥10,000
バブルシンフォニー	¥3,000
ハットトリックヒーロー'95	¥2,000

KIC PANA TWIN（S対応）



本体……………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000（S対応）



AV-5000………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター（S対応）



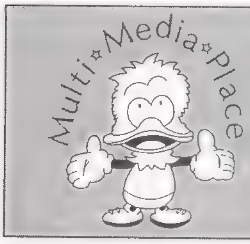
本体……………… 48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

「メタルスラッグ」続編希望

WORKS THE MAN DISC BOX

今号の新作情報

ボイスチェンジャーVol.2
――卒業II編――
「センチメンタル・グラフィティ」オーディション参加応募券付き



1996年9月21日発売
NECアベニュー
CD：NACL－1247～48
価格：¥3300（税込み）

前作の「卒業」に続いて私立清華女子高等学校を舞台としたパソコンゲームの続編「卒業II」を題材に、CDを買ったあなたが声優として参加できるという企画もの第2弾！今回もCDオリジナルのキャラクターが登場。これを加えた6人（石橋美佐子、犬塚さおり、シンディ桜井、谷由利佳、安田舞奈、吉田留美）が大騒動を繰り広げます。あなたの役は「吉田留美」。今回はちょっと難しいかも…。

ステレオドラマ ツインビー PARADISE No.4



1996年9月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7718
価格：¥3000（税込み）

文化放送系列で放送されている「ツインビーPARADISE 3」のCD化第4弾！アスクの軍事施設で突如暴れ出した「陸戦用歩兵機6式」が一度はツインビーチームの出動で沈黙したのだが、それは事件の前触れであった…。ツインビーたちとシーズ、サリュートとの交流と葛藤が聴きどころ！初回特典には「ワルモンMONMONパラダイス」とアップル先生&ホワイトのトークの入ったCDが付く。

ゲーメストビデオ サイキックフォースEX



1996年9月30日発売
新声社
VHS：GV－28
価格：¥4800（税込み）

対戦をメインに収録！大道芸も充実?しているのが見もの！声優もな～んと3人もいる構成なのです！なんとPS版OPアニメが入っている。

©TAITO CORP



ずるずる

（N.（ニュー） Z.（ジーランド）スキー報告　その1）
今年も行ってきました。今年は先生を含めて12人！8月26日から9月2日まで8日間。目的はもちろんスキー。今年も天気のいい中、滑れる！かと思ったら、なーんと低気圧のせいで現地飛行場へ入れず、NZで一番南にあるところに降りてバスで3時間近く移動！うお～っ大丈夫かぁ！次号へ続く

TOP10 8/1～8/31㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	178	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	PCCB-223	1500円
	2位	―	68	ときめきメモリアル　ボーカルコレクション2	KR	KICA-7722～3	3500円
	3位	1	56	月刊ときめきメモリアル　1	KR	KICA-7711	2200円
	4位	2	48	ときめきメモリアル　ピアノコレクション	KR	KICA-7707	3000円
	5位	4	36	バーチャロン　オフィシャルサウンドデータ	TE	TYCY-5486	2000円
	6位	3	30	ストリートファイターZERO2　RE-MIX	SM	VICL-2172	2000円
	7位	―	28	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
	8位	8	18	ヴァンパイアハンター　ダンスレボリューション	MR	VOCR-5011	2800円
	9位	5	16	ときめきメモリアル　ボーカルコレクション	KR	KICA-7681～2	4200円
	9位	5	16	Happy!Happy!Happy!	KR	KICS-7601	3000円
ビデオトップ10	1位	―	274	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	2位	3	135	ラストブロンクス	CR	COVC-4728	4800円
	3位	―	126	バーチャファイター3　速報版	CR	COVC-4790	2000円
	4位	1	123	ストリートファイターZERO2　ライブ	SS	GV-26	4800円
	5位	2	97	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	6位	4	23	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
	7位	5	20	ザ・キングオブファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	8位	5	12	エヴァンゲリオン　7	KR	KICA-255	5300円
	8位	7	12	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	10位	―	9	ファイティングバイパーズ	CR	COVC-4724	4800円

TE：東芝EMI　VE：ビクターミュージックエンタテインメント　MR：MEMレコード
KR：キングレコード　CR：コロムビアレコード　SS：新声社

CD&ビデオ トップ10

CD編

強いです！KOF'96！さらにアレンジが出るだろうからしばらくはKOF'96が居座りそう。ときメモの反撃はあるだろうか？

ニュータイトルに押されて少しずつ上位陣が降りてきたが、7位にわくわく7が入っているのに注目。どう動く？

ビデオ編

シューティングビデオがトップへ！非常に攻略性の高いビデオであるためかいきなり品切れ状態になったようだ。

初日に行って買った人は大正解だ！これ以降に出る対戦格闘ものを抑えてトップをキープできるかが見どころ！長居しそうなタイトルだ！

今号のオススメタイトル

ただVGMを聴くというのもいいけど、たまにはドラマもいいかも！

今回オススメするのはコナミのアクションゲーム「究極戦隊ダダンダーン」のCDドラマ「おそるべき悪魔の陰謀」である。

ドラマは全部で3話。そのドラマの間に曲が入っているという構成になっていて、最後におまけもついている。

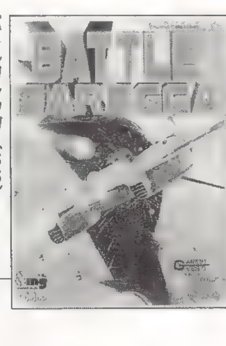
人気声優の影山ヒロノブ氏が熱唱するのが超目玉だ！



おそるべき悪魔の陰謀（KR）

ビックリしました！「バトルガレッガ」のビデオの人気に。2号続けてのオススメとなってしまいますが、もう一度オススメします。

あのゲームの難しさからどうすれば抜けられるのかという疑問に答えてくれるのがこのビデオ。そんな思いを持つ人が多かったらしく、いきなり品切れ状態になってしまった。この本が出るころにはもう再販しているはず？



バトルガレッガ（SS）



COMIC☆GAMEST
月刊コミックゲーメスト
11月号は
9月30日発売!
B5判 / 定価 490円
待望オリジナル
克・亜樹先生
本誌新登場!
超弩級連載
[速攻生徒会]
小川雅史
[わくわく7]
松原あきら
[さくらがんばる!]
中平正彦
[鉄拳distruction]
式田典史
[カーマンに指令を]
天獅子悦也
[Burning Flappers!]
鷹岬諒
[エクスカリバー!]
巣田祐里子
[闘姫伝承〜私が一番!]
るりあ046
[コンティニュー?]
ひさの瑠珈
[アースブレイカー]
藤田丈士
[みんなはどう?]
G=ヒコロウ
[ダブルハピネス]
新名あき
[ゲーパログランプリ]
[速攻生徒会]
ドラマCD
第2弾!
ただいま懸命に
制作中!
イラストエッセイ
[She …] いのうえたくや
[Gun Blue] 司淳
[おこもり大王] 須藤真澄
[庵] もりおかしんいち
[マーヴルスーパーヒーローズ] 市川裕文
[ゲームエッセイ] 皆川亮二
豪華ポスター
わくわく7/田中久仁彦

みんな野球観てる？野球？やっぱりナイターはいいよお。酔っぱらって選手野次っちゃったりしてストレス解消にはもってこいだね。でもフラフラになるまで飲むのはどうかと思うぞテツオ君。

EVENT イベント

カラオケ・フェスタ、ご報告ぅ〜

去る9月4日、5日に東京有明はビッグサイトで行われたカラオケ・フェスタ。これはいわゆるカラオケ業界のAMショーといった感じのイベント。ここでカラオケマシンの新機種やそれに付随したカラオケ空間の新演出、カラオケBOXで調理できる料理品などが展示されていた。

あるブースは近未来風のステージ演出、別のブースでは盆踊りの会場風にとどこも凝った力の入った展示をしていたぞ。共通していたのはキレイなお姉さんがいたってことかな（笑）。

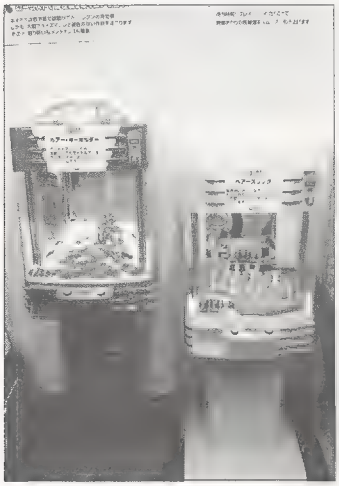
ゲームメーカーもSNKとセガの2社が出展していたぞ。セガからはおなじみセガカラが、SNKからはカラオケではなくそういった空間への出展ということで"NEO MーNI"というコンパクトプライズマシン、要するにちっちゃいキャッチャーマシンが置かれていた。

「コンパクトですので、ちょっとしたスペースに置けるというのが最大のウリです。従来のキャッチャーの約4分の1のスペースしか取らないのでどこにでも置けます。また景品をファンシーグッズにして女性を、駄菓子で子供向けなどといったようにターゲットを変えることも容易です。カラオケBOXだけでなく、ファンシーショップなどにも置いてほしいですね」（広報主任高津氏）だそうだ。

またスーパーNEO29という、CCDカメラ付きの対戦筐体も展示されていた。これはキャビネット上方につけられた液晶画面に、対戦相手や攻略ビデオを流せるといったもの。メストビデオを流しながら対戦、なんてのもアリなわけだ。楽しみやね。



イベント風景。有明の広さを十二分に利用した展示といえるだろう。



これがそのネオミニ。色もカラフルなんだぞ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

BOOKS

マーヴルコミックスアート —IN STORE NOW!

「X-MEN VS ストリートファイター」の発売も決定し、最近ますます注目を集めるマーヴルコミックスのスーパーヒーローたち。

彼らが主役の（もともと主役だけど）アーティスティックなイラスト集が小学館から発売された（定価3800円）。マーヴルコミックス社の持つ数多くの作品の中から厳選に厳選を重ね、日本ではあまり見られないペイントアートもの、全108点で構成。

層の厚いアメリカの第一線で活躍中のアレックス・ロス、メビウス、ケント・ウィリアムスといった異才アーティストたちが、その才能をおもいきし発揮している。

影を背負い壁際にたたずむニヒルなアイアンマンや、アメリカの正義と自由の象徴のように迫力のあるポーズを決めるキャプテンアメリカ等、圧倒的な質の高さと構成力で見るものを飽きさせない。

マーヴルコミックスファンはもちろんのことアートに興味のある人なら絶対に持っていて損はしない一品だ。



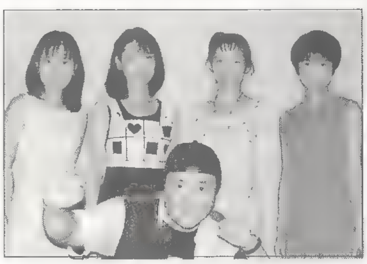
これが表紙だ。カックイ〜ぜスパイダーマン。

VIDEO

ヴギィズエンジェル活動範囲拡大

西暦1996年「ハガキ・FAXを1枚でも多く読みたい。毎週毎週、1人でも多くリスナーネットワークが広がるといいな」とパーソナリティ交代を終えたばかりの菊池志穂は語った。この度ラジオ「電脳戦隊ヴギィズ★エンジェル」はSRとVer.「アップし、放送局もAM-KOBEと模様替えした。

そして8月31日、初の全編公開録音を含むイベントが行われた。司会兼パーソナリティは菊池志穂&ショッカーO野。ゲストは久川綾・三石琴



イベント開幕3秒前の出演者の皆さん。

すっかりお馴染み！ときメモコーナーだ!!



こいつが「ときめきディスクコレクション」だ。

べつにコーナー化したわけじゃあないんですが、なんか毎号ときメモ関係の記事が載ってるんで今号もやります。

んで、今回はといいますと、ときメモの新しいプライズマシーンが登場します。その名も「ときめきディスクコレクション」といって、ルーレットを回して見事当たりに止まると、詩織ちゃんや美樹原さんのシングルCDが払い出されるという、夢のようなマシーンなんだな。

気になる内容はといいますと、ときメモの各キャラクターたちのテーマ曲があるよね。あのテーマ曲をオルゴール版にアレンジした曲が入っているんだ。

とりあえず第1弾として詩織ちゃん、美樹原さん、如月さん、古式さん、清川さん、朝日奈さんの6キャラと、「ときめき」と「入学式」の曲が入ったスペシャル版の7種類が登場するぞ！遅くとも11月ごろには出回るらしいので、11月になったら近所のゲーセンをチェックだチェック！僕も詩織ちゃんのCDが欲しいーって感じ。



東京ゲームショーにも展示されてたぞ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

NOW CHECK NOW CHECK N

乃・丹下桜の3人、だったのだが後半、井上喜久子の乱入により、ヴギィズの全員が揃った初イベントとなり、開幕から閉幕まで沈み知らずの盛り上がりだった（敬称略）。

今回はそこで上映された「MAKING OF VOOGIES ANGEL」の紹介だ。内容はその名の通りメイキングビデオだが、収録時間は40分、役者のアップ画面でのインタビューにアニメのオープニングとおせち料理並みの豪華さだ。これで2980円は安いぞ。9月6日に発売されたので「おおっ！」と思った君は、急いでお店にGO！だ。いまなら応募特典もあるぞ。



あのセガAM2研が公式ガイドブックをつくったぞ！

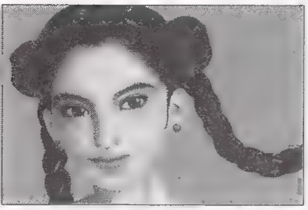


アキラの魅力も満載だ（※表紙とは異なります）。

葵や鷹嵐などのニューキャラクターやシステムの変更、ステージの高低差等が追加されますますゲームの幅が広がり面白くなった「バーチャファイター3」。

バーチャ3といえばクローズアップされるのが何といってもセガの開発プロデューサー鈴木裕部長だよね。

その鈴木裕部長が初めて総監修を手掛けた出版物「バーチャファイター3」公式ガイドブック（定価1000円）が、いよいよセガから出版されることになったぞ。



こんなにかわいいパイの情報もたっぷりあるぞ。

バーチャ3のキャラクターの魅力やエスケープボタンを使用した「3」ならではの戦法をわかりやすく解説、セガならではの情報が満載だ。

発売は9月下旬（もう出てるはず）、セガAM各店舗、テーマパークのみで販売される。新声社のムックと合わせて読んでもらえれば、君の無敵度数は急上昇間違いなしだ。

さらに今回セガさんのご厚意で特別に3名様に公式ガイドブックをプレゼントするぞ！

ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して編集部宛「バーチャファイター3公式ガイドブックおくれよ〜」係まで送ってくれ。よろしく。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

おめでとう!



サウンドコンポーザ(1年コース)
第1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。この学校で実力がつきました。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院 大阪市北区天神橋1-12-6 TEL.06-882-4980(代)

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト単行本

- ストII　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストＺ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 ～紅い月の魔女～　モリガン編　定価570円
- ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ[1]　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク[1]　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 ～終わらない瞬～　レイレイ編　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

書店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会② 定価500円　小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円　岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？ 定価680円　ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター② 定価850円　藤田文士	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー②　定価780円	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円　戸橋ことみ	冊
ワールドヒーローズ２④ 定価850円　雑君保プ	冊
KOF'96コミックアンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 定価550円　中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円　吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円　天獅子悦也	冊
KOF'96　4コマ決定版 定価580円　鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミック アンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① 定価980円　MONDO恵	冊
ストZERO2コミック アンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2 定価850円　式田典史	冊
スーパーリアル麻雀PVIコミックアンソロジー　定価780円	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆10月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト10月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、190ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは10月31日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕
3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕
4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕
5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕
6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕
7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）
8:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕
9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET 定価 6,500円	本
KOF'94 定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ 定価 4,800円	本
バーチャファイター2 定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル 定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター 定価 4,800円	本
餓狼伝説3 定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO 定価 4,800円	本
KOF'95 定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 定価 5,800円	本
バトルガレッガ 定価 5,800円	本
サイキックフォース 定価 4,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL (　)

FAX (　)

部数	冊
条件	
書名	
担当者	
定価	
回	巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4

藤吉ビル3F

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)
(ふりがな) ご住所　□□□-□□ ※都道 府県	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　)	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4

藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

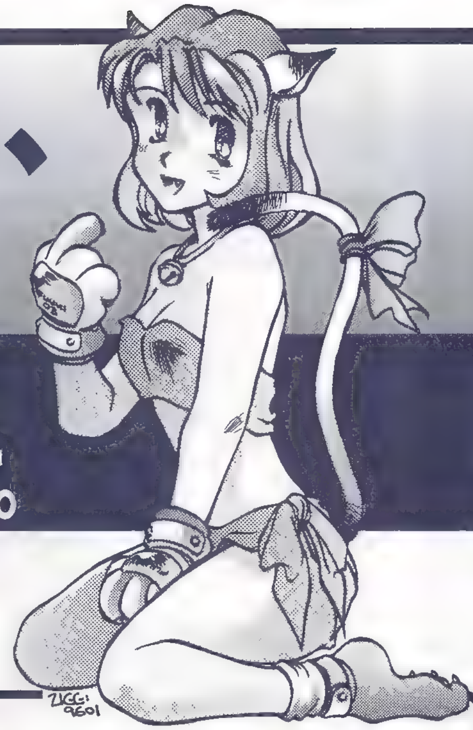
(10月30日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所　〒□□□-□□　電話 (　　) ※都道 府県	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　)	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4その他	

※の部分は○でお囲みください

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F-3ソフト
あっかんべーだー
エレベーターアクション
逆鱗弾
ダライアス外伝
パズルボブル2
バブルメモリーズ
ハットトリックヒーロー'95

カプコンCPSⅡソフト
スーパーストリートファイターⅡX
ストリートファイターZERO
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
マーヴェルスーパーヒーローズ

ジャレコ・メガシステム32ソフト
ゲーム天国
テトリスプラス
P-47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
キララスター（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）

コナミ・システムGXソフト
極上パロディウス
沙羅曼蛇2
セクシーパロディウス
対戦ぱずるだま
ツインビーヤッホー

アルタ
バーチャボーリング

カプコン
クイズ殿様の野望2
クイズ&ドラゴンズ

ナムコ
ゼビウス3D／G
ワールドスタジアム'95

テクモ
エンジェルアイズ（ソフト）
でろーんでろでろ（ソフト）

タイトー
サイキックフォース

データイースト
マジカルドロップ

SNKネオジオソフト
オーバートップ
龍虎の拳外伝
リアルバウト餓狼伝説
パズルボブル
ダンクドリーム
ネオドリフトアウト
ステークスウィナー
パズルDEポン

●今月の超目玉●

マジカルドロップ

格安!! 大特価!!

10月5日AM11：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください!

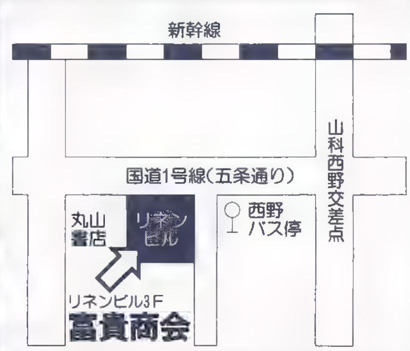
大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX.075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.

〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル　3F



筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫2,000以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば、お送りいたします。※表示価格は全て税別です

SNK

キャンディー18
￥35,000〜

ジャレコ

ポニー18
￥35,000

セガ

エアロシティ
￥60,000〜

セガ

アストロシティ
￥120,000〜

SNK

MVS U4/25
￥80,000〜

買取もガンガンやっています！ テレビゲーム筐体続々入荷！

ナムコ

KLAX	2000
アウトフォクシーズ	38000
エメラルディア	3000
ギャラガ（C）	5000
ギャラクシアン（C）	10000
グレートスラッカーズ'94	5000
コズモギャングザパズル	5000
コズモギャングザビデオ	10000
スプラッターハウス	23000
ゼビウス	35000
ゼビウス 3D/G	TEL
ソウルエッジ	TEL
タンクフォース	8000
ティンクルピット	6000
トイポップ	58000
ドラゴンスピリット	48000
ドラゴンバスター	48000
ナムコクラシックコレクションVol.1	38000
ナムコクラシックコレクションVol.2	45000
ニューマンアスレチック	12000
ネビュラスレイ	15000
パックマン（C）	12000
パラデューク	38000
プライムゴールEX	28000
マッハブレーカーズ	18000
マッピー	45000
リブルラブル	68000
ワールドコート	15000
ワールドスタジアム'93	6000
ワールドスタジアム'93激闘版	8000
ワールドスタジアム'95	TEL
ワルキューレの伝説	60000
鉄拳2 Ver. B	TEL

バンプレスト

SDガンダム サイコサラマンダー	3000
SDガンダム ネオバトリング	4000
アクウギャレット	TEL
ウルトラマン倶楽部	5000
ゴジラ	8000
スーパースラムス	15000
ドラゴンボールZ	12000
ドラゴンボールZ 2スーパーバトル	15000
マクロス	8000
マクロス2	10000
マジンガーZ	20000
機動戦士ガンダム	3000
銃弾嵐	TEL
美少女戦士セーラームーン	38000

ビデオシステム

F－1グランプリ	2000
F－1グランプリⅡ	2000
スーパーバレーボール'91	3000
スーパーフォーミュラ	3000
ソニックウイングス	8000
ハットリス	3000
ラビオレプス	8000

東亜プラン

V．ファイブ	12000
お天気パラダイス	15000
タツジン	5000
テキパキ	10000
ドギューン	10000
バツグン	32000
フーピー	4000
達人王	15000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	4000
キングオブファイターズ'94	4000
キングオブファイターズ'95	15000
キングオブファイターズ'96	TEL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6000
ステークスウイナー	25000
ソニックウイングス2	15000
ソニックウイングス3	25000
パズルボブル	23000
ビッグトーナメントゴルフ	10000
フライングパワーディスク	5000
ラストリゾート	5000
リアルバウト餓狼伝説	15000
ワールドヒーローズパーフェクト	5000
作戦名ラグナロク	6000
将棋の達人	10000
神凰拳	30000
天外魔境真伝	6000
得点王3	10000
忍者マスターズ	35000
風雲黙示録	6000
龍虎の拳外伝	5000
パワースパイクス2	5000
痛快ガンガン行進曲	5000

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

クイズ

クイズ&ドラゴンズ	5000
クイズカプコンワールド2	5000
クイズ世界はSHOW BY ショーバイ	4000
クイズ殿様の野望2	5000
熱答クイズチャンピオン	5000
熱闘！激闘！クイズ島	3000
能力向上委員会	5000

マージャン

スーチーパイスペシャル	12000
スーパーマ.し禁版	13000
スーパーリアル花札	TEL
スーパーリアル麻雀P-II	5000
スーパーリアル麻雀P-III	10000
スーパーリアル麻雀P-IV	12000
スーパーリアル麻雀P-V	18000
スーパーリアル麻雀P-VI	TEL
セーラーウォーズ	15000
ファイナルロマンス	12000
ファイナルロマンス2	TEL
ファイナルロマンスR	TEL
プリティーセーラー18禁	23000
所さんのまーまーじゃん2	5000
卒業証書	25000
着せかえ麻雀	40000
同級生スペシャル	TEL
麻雀ハイパーリアクション	18000
麻雀レモンエンジェル	18000
麻雀極	18000
麻雀同級生	23000
恋こいしましょ	TEL

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

その他

PANG3	20000
XXミッション	5000
アースジョーカー	5000
アクロバットミッション	5000
アテナのハテナ	5000
おいしいパズルはいりませんか	3000
オセロダービー	25000
ガンバード	18000
ギャルズパニック	8000
ギャルズパニックⅡ	10000
ギャルズパニックⅢ	45000
グランドクロス	6000
グレート1000マイルラリー	10000
コンバットライブス	2000
スーパーオセロ	3000
スーパー上海	12000
スカルファング	58000
ススメマイルスマイル	25000
ストライカーズ1945	70000
ダイエットGOGO	5000
タスクフォースハリアー	5000
ダブルウイング	8000
ダブルドラゴン	15000
ダブルドラゴン3	8000
だるま道場	5000
ダンガー	5000
チャイナタウン	15000
ドリフトアウト'94	15000
ドンデンラバー	38000
バーチャボーリング	TEL
ハチャメチャファイター	10000
バトルガレッカ	52000
へべれけのぽぷーん	4000
ボンビングワールド	18000
マジカルエラーを探せ	4000
マジカルドロップ	TEL
マジカルドロップ2	TEL
ムーンクレスタ（C）	8000
ランバート	8000
レッスルフェスト	3000
ローラーゲームズ	3000
ワールドラリー	5000
究極のオセロ	5000
五月陣戦	10000
五月陣戦2	18000
疾風魔法大作戦	18000
上海	5000
上海 Ⅱ	20000
上海 Ⅲ	10000
戦国エース	15000
戦国ブレード	88000
大牌砦	18000
熱血高校ドッチボール	12000
牌砦	4000
牌砦Ⅱ	5000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6000
爆裂クラッシュレース	18000
飛翔鮫	8000
琉球	5000
連珠貴族	12000
鮫・鮫・鮫	8000

マザーボード

CPS－Ⅱ マザーボード	15000
F－3 マザーボード	53000
MV-1 FZ ハードキット	23000
ST-V マザーボード	50000
メガシステム マザーボード	55000

※その他の商品は、
電話にてお問い合わせ下さい。

お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

注意事項

- お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》
- ロードランナーI～IV……各15K
- R-TYPE……5K
- R-TYPE II……8K
- R-TYPE LEO……10K
- アンダーカバーコップス……15K
- 海底大戦争……18K
- 最後の忍道……15K
- イメージファイト……9K
- X マルチプライ……10K
- リーグマン……15K
- ボンバーマンワールド……10K
- 剣豪……5K

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
- ループレバーのゲーム(P付)30K～
- サイコソルジャー……60K
- アテナ……15K
- ASO……10K
- MV-1シリーズ……12K

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
- エグゼドエグゼズ……25K
- ガンスモーク……13K
- 闘いの挽歌……13K
- ロストワールド(P付)……95K
- ひげ丸……13K
- D&D(サブ)……25K
- D&D 2(サブ)……TEL
- パワードギア(サブ)……13K
- エイリアンVSプレデター(サブ)……20K
- ワンダー3……25K
- ストリートファイター……10K
- ストリートファイターII……3K
- ストリートファイターIIダッシュ……4K
- ストリートファイターIIターボ……4K

CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
- グラディウス(バブルボード)……23K
- グラディウス(ROMボード)……TEL
- ライフフォース……30K
- サラマンダ……22K
- グラディウスII……18K
- グラディウスIII……20K
- ゼクセクス……18K
- A-JAX……18K
- 悪魔城ドラキュラ……50K
- サンダークロス……15K
- サンダークロスII……13K
- ときめきパズル玉……TEL
- ツインビー(バブルボード)……20K
- ツインビー(ROMボード)……TEL
- ミスティックウォーリアーズ……18K
- バトランティス……22K
- M.I.A……25K
- 魔獣の王国……35K
- マーシャルチャンピオン……5K
- シンプソンズ……7K
- バイオレントストーム……16K

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
- シティコネクション……15K
- 忍者くん2……10K
- サイキック5……17K
- ぶたさん……20K
- バルトリック……20K

メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》
- ファンタジーゾーン……13K
- アッポー……10K
- ロボレス2001……10K
- エイリアンシンドローム……13K
- SDI(P付)……65K
- バレット……TEL
- ピットフォールII……17K
- ゴールデンアックス……5K
- ゴールデンアックス2……20K

スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
- バブルボブル……15K
- レインボーアイランド(EXOK)……13K
- レイメイズ……20K
- ライトブリンガー……13K
- 影の伝説……10K
- 黄金の城……15K
- ナイトストライカー(PCB)……35K
- プリルラ(メイン込)……35K
- ガンフロンティア……25K
- ライディングファイト……25K
- アラビアンマジック……12K

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
- ザビガ……25K
- B-ウイング……25K
- トリオTHEパンチ……22K
- エドワードランディ……35K
- ナイトスラッシャーズ……20K
- グレートラグタイムショー……17K

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
- ベラボーマン(ボタン付)……60K
- フェリオス……35K
- ファイネストアワー……55K
- アサルト(P付)……30K
- イシターの復活……TEL
- ホッピングマッピー……TEL
- F/A……7K
- マッハブレイカーズ……17K
- アウトフォクシーズ……17K
- タンクフォース……10K

※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》
- ムーンクレスタ(純正)……20K
- クレイジークライマー(純正)……40K
- フリスキートム……40K
- 子連れ狼……35K

※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
- ドンキーコング(純正)……30K
- マリオブラザース(純正)……13K
- スペースファイアーバード……25K

※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
- 首領蜂……20K
- クラッシュローラー(純正)……18K
- コロスケローラー……22K
- エクイテス……23K
- リバーパトロール(純正)……40K

その他オルカ基板高価買取
- スターフォース(純正)……13K
- アルゴスの戦士……12K
- ソロモンの鍵……15K
- 餃! 餃! 餃!……15K
- バッグン……25K
- ジャンプバグ……20K
- セーラームーン(全て純正)……25K
- ガンバード……15K
- クレイジーコング(2含む)……10K
- 豪血寺一族2……9K
- 豪血寺一族外伝……13K
- マジンガーZ……12K
- ツインイーグルII……15K
- ミュータントナイト……20K
- ゴジラ……4K
- ガンダーラ……10K
- 大江戸ファイト……7K
- 富士山バスター……5K
- ジャッキー チェン……13K
- ナックルバッシュ……7K
- アウトゾーン……5K
- サンダードラゴン2……12K
- レジオネア……7K
- ゼロチーム……8K
- 疾風魔法大作戦……8K
- ハイパーデュエル……5K
- ノストラダムス……7K
- ボンバーマンワールド……10K
- アークエリア……15K
- ウルトラ警備隊……13K
- ハチャメチャファイター……10K
- ノバ2001……15K
- バイパーフェイズ(NEW)……20K
- バトルガレッガ……28K

「SuperNintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

SOAの最終兵器

GENESIS NOMAD登場

変換アダプタでメガドライブソフトもOK!!



¥29,800

月刊 最新入荷ソフト速報

PS

これで海外のソフトが遊べる!
US版プレイステーション本体……¥24,800

臨場感タップリのハンドルコントローラー!
マッドキャッツ スティーリング ホイールズ……¥8,500

あのフラッシュバックの続編が登場!
フェード トゥ ブラック……¥7,400

SS

アダプタを使えば日本のソフトも遊べる!
US版 セガ サターン本体……¥26,800

大人気の格闘ゲームが再入荷!
アルティメット モータルコンバット 3……¥7,200

滑らかな動きと美しいグラフィックが売りです
スケルトン ウォリアー……¥6,800

3DO

CD3枚組のファンタジーアドベンチャー
ドラゴン ロア……¥7,200

リアルタイムアドベンチャーの最新作!
ロビンソン レクイエム……¥6,800

32X

32Xの機能を駆使したオリジナルシューティング!
コリブリ……¥6,800

Genesis

好評のオールインワンマシーンを再入荷!
ジェネシスCD-X……¥39,800

カルトな人気を誇る対戦格闘
タイムキラーズ……¥7,400

復刻ブームにのって遂にボンが復刻!
アーケード クラシックス……¥6,800

あのプレミアソフトの海外版が再入荷!
コミックスゾーン……¥6,980

あのジ ウーズの海外版!
ジ ウーズ……¥5,980

エディット機能も付いたレースゲーム!
レースドライヴィン……¥5,800

細かいところに違いのある海外版!
ガンスター ヒーローズ……¥4,980

ここに来ればPLAYできる

★KILLER INSTICT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW ボードマスター (シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由

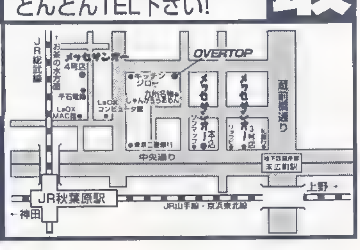
¥CALL

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間	
月～木	10:30～20:00
金・土	10:00～20:00
日・祝	10:00～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

2大特集！

K.O.F.'96大特集①

「KOF96」特集第1弾！今回はオフィシャル編だよ。設定やQ＆A、企画記事などたっぷり楽しめるぞ！

サイキックフォース特集

「サイキックフォースでGO」の入選受賞作の大発表！ゲーム大会レポートやPS版紹介などもあるぞ！

ワールドは投稿者が創る(キミタチ)!!

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

VOL.11 好評発売中 AB判 540円

常時投稿募集中！

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPhotoなどを常時大募集！詳しくはゲーメストワールドを見てね。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田 1-11-4藤吉ビル (株)新声社ゲーメストワールド「○○○」係 ※○○○はコーナー名を書いてね



（東京都　春日まやさん）

めざせハイスコア!!

8月18日現在

☆争いもそろそろ大詰めといったところ。AMショー後のNEWゲームでもうひと稼ぎしたいところ。

モンテカルロ ☆=0 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96	835,200	SnRun−y	1cALL
2	レイストーム	5,221,750	通りすがりの自称スコアラー	6面 5機設定 R−GRAY 1
3	アルペンレーサー(中級、T・T)	1′37″529	通りすがりの自称スコアラー	100%通過
4	ニンジャマスターズ(カムイ)	2′25″73	FAG フライング♡	1cALL P×10 S. T−mode
5	ソウルエッジVer. 2(セルバンテス)	4′13″99	水色時代友の会♡ MIO	1cALL
6	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	2,039,000	D41 S・Uの弟子	1c豪鬼 P×9
7	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	1,510,200	K・K・T	1cALL
8	ストリートファイターZERO 2(ダン)	1,487,300	ルーピディスRIE	てんぐ×13 P×2
9	サイキックフォース(キース)	5′21″66	鳳凰寺風友の会♡ MIO	1cALL 3本設定
10	サイキックフォース(ウォン)	9′53″40	FAG イヤなことがあっても?	1cALL 3本設定 3つ落ち

プレイシティキャロット二荒店 ☆=2 (17)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(ロレント)	1,843,500	BON如月見晴	1C ALL P×6 ソドム乱入
2	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	2,122,300	BON如月見晴	1C ALL P×6 ケン ゴウキ乱入
3	ストリートファイターZERO 2(アドン)	2,324,300	LECON−NC	1C ALL P×10 ベガ ゴウキ乱入
4	竜虎の拳外伝(レニー)	7′21″69	PC2佐藤様の直弟子	1C ALL 負け UKO×6
5	タイムクライシス	10′50″45	BOR	ストーリーモード 1C ALL
6	レイストーム	4,064,850	おばたおば夫です	R−GRAY 1使用 6面
7	プロップサイクル(クリフロック)	7,865	HID	初級ポイントアタック ノーマル設定残T75
8	プロップサイクル(ウインドウッズ)	6,755	二荒のこき大王	中級ポイントアタック ノーマル設定残T42
9	プロップサイクル(インダスターン)	6,555	お台場楽しいねPC2 佐藤	上級ポイントアタック ノーマル設定残T38
10	デカスリート(CHN)	12,56	UWM	110mハードル

ゲームセンタードリーム ☆=1 (31)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)24−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	首領八(TYPE−C)	50,537,090	お師匠	ALL 残2
★	ガンバード(アッシュ)	2,129,700	戦国人	ALL 連付 1周111万
3	メタルスラッグ	1,559,800	[illegible]	ALL ノーミス
4	スーパーパズルファイターII X	391,590	[illegible]	ALL モリガン
5	サイバーコマンド	1′12″65	あぶそ [illegible]	ALL 連付 ピースキーパー
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	485,200	ひびき	4人目 詩織
7				
8				
9				
10				

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	516,600	犬	ALL 竜虎チーム
2	ストームブレード	3,616,160	GSS−MLD−ATS	2周ALL AV−8B使用
3	スーパーパズルファイターII X	346,000	犬	マニアALL さくら使用
4	アクウギャレット	9,183,830	GSS−MLD−ATS	ALL 残×2 P×4
5	レイストーム	3,301,300	八杉	5面 R−GRAY2
6	レイストーム	6,001,050	GSS−MLD−ATS	6面 R−GRAY1
7	スターグラディエイター(ガモフ)	5′32″99	八杉	ALL
8	スターグラディエイター(ゲレルト)	7′31″49	BAL	ALL
9	スターグラディエイター(ゴア)	11′22″43	CRC	ALL
10	スターグラディエイター(ハヤト)	8′57″68	BBA	ALL

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイター96	681,700	BAG−TIR	ALL 庵、アテナ、アンディ
2	ストリートファイターZERO 2(ロレント)	1,930,600	たんいんしたHAK	ALL P×6 [illegible] 付き
3	ストリートファイターZERO 2(ゴウキ)	2,411,000	たらちゃ〜んTIR	ALL P×11 [illegible] 付き
4	ストリートファイターZERO(ベガ)	2,414,400	60日、60日1本ぽん	ALL P×11 [illegible] 付き
5	ラストブロンクス(ジョー)	3′38″06	HAK	ALL
6	ラストブロンクス(クロサワ)	3′49″63	TIR	ALL
7	ラストブロンクス(リサ)	4′35″86	TIR	ALL
8	ラストブロンクス(ジョー)	1,355,744	HAK	2−?
9	レイストーム(R−GRAY 1)	3,874,100	COA	R−5
10	レイストーム(R−GRAY 2)	4,605,350	山口夏美	R−5

プレイランドファンタジア ☆=0 (5)

秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本庄内2F ☎0184(24)−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R−GRAY 1)	3,028,250	ギャラいけ	7面ボス
2	ストリートファイターZERO 2(ケン)	1,923,800	NIWA	1COINALL
3	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	1,776,900	Z	1COINALL
4	闘姫伝承(ハイウェイスター)	883,900	土田	1COINALL
5	闘姫伝承(M・パワー)	1,068,300	土田	1COINALL
6	闘姫伝承(リナ)	1,074,800	土田	1COINALL
7	闘姫伝承(チビ子)	1,086,200	ラクティア&カルピス	1COINALL
8	闘姫伝承(ライヤ)	1,195,600	大量の濡れティッシュから072検出!!	1COINALL
9	サイキックフォース(エミリオ)	7′10″73	SINH.deのしん	1COINALL
10	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	3,488,374	ARAペキ	かんたんスタート LV49 名人

プレイシティ24 ☆=50 (110)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スターグラディエイター(サターン)	2′05″54	落としの山さん[illegible]	ALL
☆	スターグラディエイター(ゴア)[illegible]	2′06″30	あごう	ALL
☆	スターグラディエイター(ハヤト)	2′11″17	魔B党−K O	ALL ハーフ 1分
4	スターグラディエイター(リムガル)	2′17″00	BELLDANDY	ALL ハーフ 57秒
5	スターグラディエイター(ジューン)	2′27″27	十三不覚−ジューン&パンチ	ALL
☆	スターグラディエイター(ゼルキン)	2′30″34	魔B党−K O	ALL ハーフ 1分3秒
7	スターグラディエイター(ベクター)[illegible]	3′17″00	あごう	ALL
8	スターグラディエイター(ゲレルト)	3′18″00	ゲレル党−BELLDANDY	ALL ハーフ 1分26秒
9	スターグラディエイター(ガモフ)	3′23″71	SWAT−AMP	ALL
10	ストリートファイターZERO 2(ダルシム)[illegible]	3,142,700	SHADOW	ALL P×17

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドファンタジア(北海道)
夏期に来店してくださった皆々様、ありがとうございました。是非冬も来店してください。

●モンテカルロ(群馬)
夏休み中は、あちこちから遠征に来ていただいたようで、どうも有り難うございます。これからも来店されたときは、ノートにその旨を一言でも書いておいていただけると幸いです。

P.S.ドン・プラモ屋の「ガンダムーW」LD全巻購入に伴い、発生した「ウイング!!シンドローム」とも言うべき現象は、かの0−157以上の勢いで周辺の人々に広がっている模様。初期症状としては、対戦(特にバーチャロン)する際、いちいち「オマエを…殺す。」とつぶやき、対戦終了後、もしくはCPU戦でジグラット破壊後「任務完了。」と言うとのこと。(さらに症状が進むと、この後笑い出す。)これは代表的な例だが、ほかにも合併症として「死ぬぜ死ぬぜ」を連発する「デュオ病」や、対戦に負けると「ナタクに載る資格がない…。」と落ち込む「ウーフェイ病」も発見されており、予断を許さない状況だ。

●プレイシティキャロット二荒(栃木)
二荒の佐藤です。ついに当店にプロップサイクルDXが入りました。人の目も気にせずこぎまくっている人を見かけたらそれは店長と僕かもしれないです。プレイした後にへろへろになっているのは僕です。それではまた。

●ゲームインダイエイ(千葉)
VF3導入に伴い、メダルコーナーがちいさくなりました。ビンゴフリークのみなさま、ゴメンナサイ。もちろん、そのかわりビデオゲームは充実させます。…してほしいです。

●ゲームソニックビーム(千葉)
〜お客様より〜
DBL−MOL−NA−氏、P−S−ZNK氏、なぞのX氏、ATF−ROD氏、御来店ありがとうございます。ここではZAC−R−star氏をはじめマジドロ2の上手な人が多いです。腕に自信のある方は来てください。

●プレイランドスカイシアター(埼玉)
「KOF'96」も入荷しました。夏といえば「KOF」のみなさん楽しんでいただけてるでしょうか?KOF'96だけでなくほかのゲームでも楽しんでいただければうれしいです。それではまた…。
by Re−Z

●ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
GEK−[illegible]氏、御来店&色々と教えてくださってありがとうございました。あと、某所でビデオを買ってくれた方、本当にありがとうございます。
by ZAC−R−star

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
店員シリーズ第3弾、プロップで股関節脱臼した店員が今度は、サーファーで、ぎっくり腰と闘っています。また(股)筐体を叩くと「なんか文句あんのかコラ〜」とやさしく笑顔で対応してくれる店員もいるのでサタデーナイトは見逃せません。
注:この話は、フィクションでありハクションではないので御了承ください。

君こそゲーメスト!

その1

集計	GAME		HI-SCORE	NAME	店舗
1回目集計	レイストーム	R-GRAY 2 (16ロックオン)	17,693,450	GENESIS	個人申請プロレイロットジョイ (東京)
		R-GRAY 1 (8ロックオン)	12,157,350	PTY-FUS	タイトーイン町田店 (東京)
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96		929,300 (テリー アテナ マチュア使用)	SnRun-Y	個人申請トミームナコ (群馬)
	ロックマン2		934,200 (ストーリー3 フォルテ使用)	G.M.C. げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館 (福岡)
	ロジックプロ		65,302	GOR-TRN	扇ケ丘レジャーセンター (石川)
	ねらってチュー		420,020	HAN	ゲームプラザ (熊本)
	ソニック・ザ・ファイターズ		2′16″97 (ファング使用)	広末 涼子	ゲームスポットパスカル (岡山)
2回目集計	スターグラディエイター	ハヤト	2′11″17	魔B党-K.O	プレイシティ24 (北海道)
		ゲレルド	2′49″64	G.M.C.T·H	モンキーハウス本館 (福岡)
		ゼルキン	2′30″34	魔B党-K.O	プレイシティ24 (北海道)
		リムガル	2′13″75	G.M.C.T·H	モンキーハウス本館 (福岡)
		ジューン	2′01″95		
		ガモフ	2′28″47	M.T	扇ケ丘レジャーセンター (石川)
		サターン	2′05″54	落としの山さん○大	プレイシティ24 (北海道)
		ベクター	2′55″68	G.M.C.T·H	モンキーハウス本館 (福岡)
		ゴア	2′06″30	あごう	プレイシティ24 (北海道)
	スーパーパズルファイターIIX		534,510 (使用キャラ:豪鬼)	今月だめです ブータオ愛読者	ビッグウェーブ (高知)
	ブロップサイクル	初級	8,525 (インダスターン)	ZKB-LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
	ラストブロンクス	タイム	2′00″25 (使用キャラ:クロサワ)	JBL-NOB	個人申請スポット21 (東京)
		サバイバルモード	4,404,815 (使用キャラ:ジョー)	ちぃ~くる~じょーじ㊓	扇ケ丘レジャーセンター (石川)
	ハイパーアスリート	100m走	6″80	ROT	個人申請ゲームセンターホープ (東京)
		水泳100m自由形	38″07		
		走り幅跳び	11m85cm		
		棒高跳び	8m95cm		
2回目	バルキューブ		3,906,150 (LV80)	MLK	モンキーハウス本館 (福岡)
	ソウルエッジVer.II		2′31″73 (使用キャラ:ファン)	今月は手抜きです♥のび	ゲームプラザコトブキ (埼玉)
3回目集計	デカスリート	400m走	40″26	IML-MADⓉ	個人申請あそび天国 (石川)
		円盤投げ	82m64cm	またもや 運だけの人りょう	コズミックプラザABC (大阪)
		1500m走	3′14″47	S.K	
	オーバートップ		3′14″72	GKK-大場突風	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
4回目集計	ゼビウス3D/G		7,202,500	信条のパチプロ	個人申請パリオ (広島)
	サイキックフォース	ウェンディ	3′25″00	KOM	個人申請ゲームタウンABC (宮城)
		エミリオ	2′53″90	GSE	
		ゲイツ	2′50″83	KKNM-鈴将	GAME in DAIEI (千葉)
	もうじゃ	対戦もうじゃモード	3,215,760	NGP-BLUEBREAKER-ANP FX	西銀座ゲームプラザ (山梨)

今回の開幕はレイストームです。いきなり千七百万点台のスコアをたたき出したのはGENESIS氏、あまりの渋さに言葉を失ってしまいます。どこまでスコアがのびるのか？今後の争いに注目していきましょう。

次はKOF'96です。このゲームは使用するキャラの選択が点数を大きく左右すると思われますが、トップのプレイヤーはテリー・アテナ・マチュアの三人を使用しています。個人申請用紙によると「ライジングタックル命！」だそうです。

ロックマン2はコース別集計は行いません。今回はストーリー3がトップですが、どのコースが一番高くなのかはかなり微妙のようです。

ロジックプロも今回から集計しています。速さと正確さが高得点につながるようです。

一風変ったパズルゲームねらってチューは戦略的な要素が強く、パズルゲーム好きを夢中にさせているようです。スコアのほうもなかなかの高得点が出ています。

ソニック・ザ・ファイターズは集計開始が遅れてしまいましたが今回から集計しています。コルク鉄砲を使うファングが一番速くなっています。

キャラ別開始のスターグラディエイターですがタイムアタックの格闘ゲームに強いプレイシティ24の独占かと思われましたが、外道改めG・M・C・T・H氏が割って入りました。全キャラ2分台の好タイムが出されています。

スーパーパズルファイターIIXは、かなりの混戦模様で50万前後に多くのプレイヤーが、ひしめきあっています。トップと2位のプレイヤーと（P181に続く）

コスモランド ☆＝0（5）

茨城県鹿島市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R-GRAY 1)	5,229,100	EASY	STAGE7
2	レイストーム (R-GRAY 2)	10,567,450	MOL-TOS	STAGE5ボス
3	バトルガレッガ (ガイン)	9,771,260	EASY	ALL
4	バトルガレッガ (ミヤモト)	9,644,810	EASY	ALL
5	アクウギャレット	6,786,310	EASY	ALL 連付き
6	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,501,100	EASY	ALL Ⓟ11
7	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	2,783,600	EASY	ALL Ⓟ14
8	ストリートファイターZERO2 (ナッシュ)	2,452,500	EASY	ALL Ⓟ9
9				
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆＝9（36）

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	セクシーパロディウス (シューティングスター)	6,645,500	Ⓑ-SATSUMA	ALL ノーミス・1周195万
2	セクシーパロディウス (こいつ)	6,484,300	ZFC-FCM	ALL ノーミス 1周187万
3	セクシーパロディウス (イワー)	3,410,900	売り出し中（新人）	ALL
4	ゼビウス3D/G	6,540,090	KSR-JPT井上	ALL
5	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,653,630	KMT	ALL
★	セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2′42″20	ぎるはま㊙, 隊長	ランチア 完走 B.L. 53′57
7	セガラリーチャンピオンシップ (中級)	2′26″65	ぎるはま㊙, 隊長	ランチア 完走 1周目1′13″95
8	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′14″90	ぎるはま㊙, 隊長	ランチア 完走 コマンド未使用
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,802,800	佐藤 剛志	MAX15連鎖 TIME90万点
10	スーパーパズルファイターIIX	241,730	TAK	

八千代プレイランドカーニバル ☆＝1（159）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター (ゴア)	5′38″06	9HM	ALL
2	スターグラディエイター (ジューン)	5′50″68	9HM	ALL
3	スターグラディエイター (ビルシュタイン)	3′43″92	ブブちゃんのあんぱん	ALL
4	スターグラディエイター (カッパ)	4′52″30	どすこい青春	ALL
5	D&DⓇ.S.O.M	4,367,384	RSM	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝5（32）

千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	13,014,150	NLB-ALT-Ⓣ.	7面
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,022,960	K・U㊛.	ALL
3	ブロップサイクル (初級)	7,140	D's-TAK	CLIFFROCK (Lv1) パーフェクト
4	ブロップサイクル (上級)	11,190	D's-TAK	ALL
5	逆転パズル番長	8,299,600	NLB-ALT-Ⓣ.	うでだめし編
6	サイキックフォース (ブラド)	3′53″40	KKN-鈴将	ALL
☆	サイキックフォース (ゲイツ)	2′50″83	KKN-鈴将	ALL
8	サイキックフォース (キース)	2′32″06	N・K	ALL
9	デカスリート (110mハードル)	12″28	GI3	イギリス
10	デカスリート (槍投げ)	97m55	GI3	ロシア

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝4（21）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96 (八神チーム)	534,600	ET2	ALL A+B・C+D付
2	戦国ブレード (こより)	1,360,500	ASS・ニッシー西	2－4 連付
3	バトルガレッガ (ミヤモト)	10,949,870	MGN-NAD	ALL 連付
4	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	8,572,110	あべちょ	ALL 連付
5	ストリートファイターZERO2 (ロレント)	2,569,600	HEPPY	ALL Ⓟ×14 連付
6				
7				
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝4（70）
東京都豊島区西池袋１－22－４　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.（マッピー・アレンジ）	3,683,560	Y・F	ALL １ミス
2	スーパーパズルファイターⅡX	510,070	YUN	ALL ノーマル 豪鬼使用、デビ無し
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,149,800	TUG	ALL 残0
4	ハイパーアスリート（棒高飛び）	6 m60	ひでえお	イギリス人使用
5	ハイパーアスリート（走り高跳び）	2 m78	T&F－KOT	オーストラリア人使用
6	ハイパーアスリート（円盤投げ）	87m34	T&F－KOT	アメリカ人使用
7	ハイパーアスリート（100m自由形）	41″73	T&F－KOT	ドイツ人使用
8				
9				
10				

ゲームプラザコトブキ ☆＝2（7）
埼玉県浦和市白幡５－１－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96（テリー・東・アテナ）	586,700	限定888枚のCD購入済み♡ KSM㊢	ALL
☆	ソウルエッジver.Ⅱ（ファン）㊧㊥	2′31″73	今月は手抜きです♥ のび	ALL ㊠ 1′42 TA
3	ソウルエッジver.Ⅱ（李）㊧㊥	3′22″39	リーサマー再び！ ZYX	ALL TA
4	ソウルエッジver.Ⅱ（タキ）㊧㊥	3′29″03	SEのビデオ出ます♥（Ver.Ⅱ）KSM㊢	ALL TA
5	ソウルエッジver.Ⅱ（ソフィーティア）㊧㊥	4′16″73	パン屋の娘♥ のび	ALL TA
6	ストリートファイターZERO 2（ローズ）㊧㊥	3,140,000	初回限定8800円のCDS購入済み♡ ㊢	ALL P×15
7	ストリートファイターZERO 2（ダン）㊧㊥	2,680,000	PSと98V.3購入 あとはプレセアだけ♥	ALL P×11
8	レイストーム㊥	入荷しました	スコア受付中	6面のボスが最強？by㋚
9				
10				

ゲームソニックビーム ☆＝0（1）
千葉県松戸市松戸1172－１　☎(0473)60－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブロッブサイクル（上級）	17,155	拝名－A・A・－いり	C－W－IALLパ
2	ブロッブサイクル（初級Industann）	7,740	拝名－A・A・－IRI	
3	スーパーパズルファイターⅡX	458,580	つるぺたむね子愛好会SPD－水無月愛理㋚	ALL リュウ 乱入あり
4	スターグラディエーター	5′25″88	M. NARU	ハヤト 1CALL
5	スターグラディエーター	6′23″95	M. NARU	ゲレルト 1CALL
6	スターグラディエーター	6′08″92	BEE	ゼルナン
7	アクアリウム	1,649,850	初プレイ CKDF=D－K	マンボウ使用 ALLクリア
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,395,700	じろう	1CALL 清川
9	バトルガレッガ	D180,240	MOL=CKDF =フルエンモ	トリ260万
10	19××	17,200,400	MOL－KBT －KYNⅡ㋚	ゴールデンバット

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝65（244）
東京都豊島区巣鴨１－15－１ミヤタビルB１　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	セクシーパロディウス（こいつ）	7,219,900	ZKB－RLT８段	連付 ノーミスALL
☆	戦国ブレード（天外）	1,909,700	DAB. S	連付 ラスボス 2－7
★	ストライカー1945（ゼロ）	2,171,700	DAB. S	連付 ALL 1周116，6万
★	首領蜂（Bタイプ）	50,312,560	一般人H. S	連付 ALL 残×1
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,375,910	TUG	ALL
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナル旧ラリー）	209,140	EL PAJARILHO	ALL STOCK＝4
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナルニューラリー）	271,260	CUMACO	ALL ノーミス
8	ブロッブサイクル（ストーリー）	19,245	KMS	ALL 中→右→左
☆	ブロッブサイクル（インダスターン）	8,525	ZKB－LED. rf	ALL
10	ラストブロンクス（黒沢）	2′28″66	こまつゆ♡	ALL

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝7（41）
埼玉県越谷市大沢３－６－12　☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96（アテナチーム）	605,500	鬼畜戦士－Do!!	ALL
☆	マジカルドロップ２（ストーリーモード）	4,163,356	ZAC－Ristar	ストレングス使用 ALL
2	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	2,171,300	佐藤寛昭	P×6 FA×10
3	ゲーム天国（ノーマル・ブーベラ使用）	35,457,570	ZAC－Ristar	連付 ALL 残×0 1周1984万
★	クォース（協力プレイ）	5,354,130	GEK㋚㊙%NAI	9－7－7 B計28044
6	マジック・ソード	14,206,427	大出	㊙
7	クラックス	4,069,197	全然わかりましぇ～ん！	工場出荷設定 ワープ有 91面
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター ☆＝12（278）
埼玉県深谷市西島町２－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（100m走）	9″05	SEIJI	リー
2	デカスリート（400m走）	41″07	M・T	リゲル
3	デカスリート（棒高飛び）	6 m30	AKI	ロビン
4	デカスリート（1500m走）	3′15″98	AKI	リック
5	ソウルエッジ Ver Ⅱ	4′24″53	GO!!	1コイン ALL ファン
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,530,800	YEAH！任務完了!! PSY－Z	1コイン ALL 藤崎詩織 根性モード
7	19××	12,657,400	そこですか!! PSY－Z	1コイン ALL 震電
8	スーパーパズルファイターⅡX	271,840	おわかれです!! PSY－Z	1コイン ALL さくら
9	スーパーパズルファイターⅡX	265,680	さて、帰るかなまた明日。PSY－Z	1コイン ALL ドノバン
10	ザキングオブファイターズ96		ハイスコアー募集中!!	

TILT神保町店 ☆＝7（378）
東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY 1）	9,513,350	ED▲－BON'S－DAVE－STORM	7めん
2	レイストーム（R－GRAY 2）	（スコア募集中です）	死にそーだこの機体。	2台あります。
3	究極タイガーⅡ（．P側）	11,588,230	DKT－GER㊮.	ALL 4万+α落ち
4	デカスリート（110mハードル）	12″525	JOO	アフロ使用
5	デカスリート（砲丸投げ）	25.96m	故・廻谷（実に音信普通）	アフロ使用
6	デカスリート（100mダッシュ）	9″175	故・廻谷（非常に音信普通）	神田うの使用
7	デカスリート（1500m走）	3′15″90	JOOどこ？	ロシア人使用
8				
9	サイキックフォースEX	（入荷してます）	シングル台であります	
10	ザキングオブファイターズ'96	（誰かスコア出して）	これが載る頃までもつかなー。シングルで。	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（19）
東京都豊島区東池袋３－１－４サンシャインシティ文化会館B１　☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	9,216,950	$・A・G－EJK	ゴールデンバット 7面中ボス
2	バトルガレッガ	8,348,960	AIC－TamaoⓈ	G913BLUE ラスボス最終形態
3	ストリートファイターZERO 2	2,059,800	豪鬼を極めた者	豪鬼 CPU乱入有 真豪鬼無 LV－4
4	ストリートファイターZERO 2	1,793,600	BON 如月見晴	ソドム CPU乱入有 真豪鬼落ち P×6
5	ストリートファイターZERO 2	1,463,100	BON 如月見晴	ロレントCPU乱入有 真豪鬼無ALLP×3
6	ザ・キングオブファイターズ'96	281,600	忍部トラヒコ	ユリ・アテナ・舞 ちづる落ち LV4
7	ザ・キングオブファイターズ'96	470,000	覇我亜怒	ラルフ・クラーク・レオナ ALLLV6
8	戦国ブレード	993,700	E・J 岡崎秀人	こより 2－1
9	レイストーム	8,743,050	derONKEL暇潰しスコア誰か抜いて！	2号機 6面 105%×1
10				

熊谷ガリバー ☆＝0（36）
埼玉県熊谷市筑波２－49－８　ホーラム秋山ビル１F　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY 2）	12,103,700	der ONKEL	6面ボス ㊧ 3面ボーナス㊒
2	デカスリート（100m走）	9″24	たけぞう	中国娘使用
3	デカスリート（シャベリンスロー）	97m48	A. J	イギリス人使用
4	サイキックフォース（バーン）	2′58″20	ゆ一介	ALL
5	ストームブレード（アレックス）	2,588,485	OZ	2周目４面 ㊧
6				
7				
8				
9				
10				

君こそゲーメスト!

その2

5回目集計

ゲーム	キャラ/モード	スコア	ネーム	店舗
ストリートファイターZERO2	リュウ	3,632,800	T.Clue−ISD	扇ケ丘レジャーセンター(石川)
	ケン	3,515,700		
	ダン	3,034,200		
	ザンギエフ	2,984,600	EXC−GDS−S.O‼	アミューズメントスクウェアカサブランカ(香川)
	ダルシム	3,210,000	KSL−WARRIOR	タイトーイン町田店(東京)
戦国ブレード	ユーニス	2,089,300	ライバルは松嶋菜々子	個人申請ジャック&ベティ(神奈川)
	翔丸	1,700,500(2周目7面)	BFM(た)	個人申請モンキーパンチ(愛知)
	天外	1,909,700(2周目7面)	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ナムコクラシックコレクションVol.2	パックマンオリジナル	405,000	DXでココア萌え♥大明神	GAME'S WiLL(京都)
	ラリーXオリジナル	209,140	EL PAJARILHO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	ニューラリーXオリジナル	271,260	CUMACO	
	パックマンアレンジ	1,864,220	VMT−ILG−吉田	ゲームセンターナポレオン(神奈川)
マジカルドロップ2	ストーリーモード	4,163,356	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
	ひらめきモード	78,600	50万円取れなくてすいません。たこまる	個人申請オレンジペコ(愛知)
バブルメモリーズ	ストーリースーパーモード	39,786,800	H.K	個人申請ゲームスポットフォーカス(大分)
セクシーパロディウス	イワン	6,723,700	AXIOM−H.Y(奈)	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
	こいつ	7,219,900	ZKB−RIT 8段	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	シューティングスター	6,645,500	Ⓑ−SATUMA	ギャレッツ津田沼店(千葉)
バトルガレッガ	チッタ	12,895,240	ECM−FISCHER	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
	ミヤモト	14,620,490	KTL−K.N	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ボーンナム	14,689,830	ECM−SSI−S.I	個人申請トミームナコ(群馬)
ダートダッシュ		4′13″90	D.H	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
究極タイガーII	1Pプレイヤー	11,631,160	グラディウサー同盟DKT−GER(ま)	個人申請渋谷タイトーステーション(東京)
	2Pプレイヤー	11,672,330		個人申請ジョイランドタロー(東京)
MANX T.T	レイクシーコースト	1′57″76	MRX	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
19XX	震電	19,278,600	IML−飛石(た)(さ)	個人申請モンキーパンチ(愛知)
タイムクライシス	ストーリーモード	10′08″98	NCC−1701−A	個人申請プレイランドキング七条店(京都)
ビックトーナメントゴルフ		−23(オーストラリアコース)	BFM(た)	個人申請モンキーパンチ(愛知)
ソニックウイングス3	真尾 まお	5,226,300	PPR−NGM	アミュースメントスペースフジ(大阪)
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,096,700	PPR−KTL−IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	零式	2,171,700	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	震電	2,083,300	PPR−KTL−EL2	個人申請ゲームプラザアミュー(兵庫)
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスアレンジ	5,990,780	KUMAMOTO	タイトーイン町田店(東京)
首領蜂	タイプB	50,312,560	一般人H.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	タイプC	50,537,090	お師匠	ゲームセンタードリーム(宮城)

の差は、たったの240点という厳しい争いでした。

ラストブロンクスは今回からサバイバルモードも集計しています。いきなり2周クリアが達成されています。

ゼビウス3D/Gは今までいい位置につけていた広島のスゴ腕プレイヤー、パチプロ氏が遂に出てきました。このまま彼が戦いに終止符をうってしまうのでしょうか。

キャラ別2回目のサイキックフォースですが予想通りゲイツが激しい伸びを見せています。まだまだ更新可能なキャラもいるようなので今後に期待しましょう。

ストリートファイターZERO2は、前回の豪鬼に続きリュウでもオールパーフェクトが達成されています。が、秘かにザンギエフの298万もかなりの高さです。

今回で全キャラ2周クリアかと思われた戦国ブレードですが、2周目の最終面の壁は厚く翔丸、天外共に2周目7面で止まったままの状態です。

かなり極まってきたスコア出まくりなのは、ナムコクラシックコレクションVol・2です。唯一アレンジ部門で更新されているパックマンアレンジですが、ランダムで出現する1UPアイテムがプレイヤーに地獄を見せているようです。

バブルメモリーズのストーリースーパーモードはいきなりとんでもない伸びを見せています。51200点の取れる面は69面以外は全部成功したそうです。一度プレイを見てみたいものです。

セクシーパロディウスは、イワン部門で熱い争いが繰り広げられています。前回1万点差で破れ涙を飲んだH・Y

(P183に続く)

荏原ゲームコーナー ☆=11(414)

東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96(アンディー・マイ・チン)	760,700	〆切りは九段で♡HUR.L'VAP	ALL
2	バトルガレッガ(ワイルド・スネイル(連)(必))	12,149,530	〆切りは赤坂で♡桜井 智−(お) SPT	ALL 鳥200万
3	キングオブモンスターズ(必)	1,101,170	ヤッター²ウォー³とき防優美,隊長(神)の人	ALL ロッキー使用
4	ストリートファイターZERO2(ダン(連)(必))	2,809,200	みすまるゆし	ALL P×15
5	ストリートファイターZERO2(リュウ(連)(必))	3,433,700	セント・グレネード・クリティカル♡VAP	ALL P×17 ハート・インパクト
6	ザキングオブファイターズ'96(餓狼チーム)	573,000	セント・スパイラル・ウィップ♡VAP	ALL
7	ザキングオブファイターズ'96(ボスチーム)	534,600	セント・ローリング・ブーメラン♡VAP	ALL
8	ザキングオブファイターズ'96(女性チーム)	約500,000	セント・ツインソード♡VAP	ALL
9	ザキングオブファイターズ'96(アテナチーム)	552,900	雛城ミステリーツアー10月敢行予定(神)STR	ALL
10				

タイトーイン町田店 ☆=18(437)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	レイストーム(R−GRAY1(同))	12,157,350	PTY−FJS	ALL
2	スーパーGT24h	3′39″73	PIA−TKU	ALL MT 左回り 中級 エキスパート
3	スーパーパズルファイターIIX	534,240	F・K−モリソヴァ(上)	ALL ノーマル デビロット (連)
☆	ストリートファイターZERO2(ダルシム(連)(同))	3,210,000	KSL−WARRIOR	ALL P×17
5	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ(連)(同))	2,810,400	瑪羅門	ALL P×14
★	ナムコクラシックコレクションVol.1(ゼビウスアレンジ)	5,990,780	KUMAMOTO	ALL (連)
7	ランディングギア	343pts	トーマヌたかしオブエータニーティ	ALL 初級
8	パックマニア	1,563,250	RVS−R Y	20面
★	ばづり	3,162,200	F・K−モリソヴァ(上)	ALL
10				

ゲームコーナーフジ ☆=7(206)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	シャドーフォース(連)(必)	881,430	剣匠イザナム	ALL カイ使用
★	スーパーストリートファイターII(春麗)(連)	2,123,900	DENK	ALL 37R 爪2 Ⓟ×23 (千)126万
★	スーパーストリートファイターII(ディージェイ)(連)	2,091,900	SSMR'ST−MRC 三星光笑	ALL 36R 爪2 Ⓟ×20
★	スーパーストリートファイターII(E・本田)(連)	1,903,900	つる	ALL 40R 爪2 サガット落ち
★	スーパーストリートファイターII(T・ホーク)(連)	2,028,400	ATC−ZFC−@ZGY(刃)	ALL 35R 爪3 Ⓟ×22 ベガ2R
★	スーパーストリートファイターII(ブランカ)(連)	1,930,900	ATC−ZFC−@ZGY(刃)	ALL 38R 爪0 Ⓟ×19
★	餓狼伝説(ジョー東(連)付き)(連)(必)	3,176,800	剣匠イザナム	ALL 64R Ⓟ×12Ⓓ×40 [illegible]
★	餓狼伝説(テリー)(連)(必)	769,000	剣匠イザナム	ALL 55R Ⓟ×12Ⓓ×31
★	餓狼伝説(アンディ)(連)(必)	629,500	剣匠イザナム	ALL 73R Ⓓ×49
★	ヴァンパイアハンター(サスカッチ)(連)(必)	2,169,500	ペコ①	ALL

中央プラザ大泉店3店集計 ☆=1(21)

東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート(幅跳び)	9m50	T.K	
2	デカスリート(400m走)	40″96	T.T	
3	デカスリート(110mハードル)	12″42	T.K	
4	デカスリート(円盤投げ)	82m12	T.T	
5	デカスリート(棒高跳び)	6m30	T.T	
6	デカスリート(槍投げ)	97m53	MMR	
7	デカスリート(1500m走)	3′16″37	T.T	
8	もうぢゃ(おまけ)	247,500	KON	2PALL
9	パズルボブル2X	238,117,520	ひでえお	1コインALL YゾーンXモード
10	雷電DX	3,137,790	S8T	初級ALL 連なし

ゲームセンターコパIII ☆=1(188)

神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦(ボーンナム)	3,357,010	KMC−IZA	ALL (連)
2	魔法大作戦(ミヤモト)	3,416,960	KMC−IZA	ALL (連)
3	スーパーパズルファイターIIX(ノーマル	415,490	KMC−IZA	ALL
4	バトルガレッガ(ガイン)	8,895,120	ITO	6面
5	ゲーム天国(ブーペラ)	34,605,480	ZAC−Ristar	ALL ノーマルモード
6				
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=0 (15)
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（ブラジル）	443, 200	るきふえる	ALL
2	ザキングオブファイターズ'96（ボスチーム）	296, 600	KZY	ALL
3	ソニックザファイターズ（ソニック）	4′57″25	レジーミラー	ALL
4	ペブルビーチ(連) ザグレイトショット	＋1	HUN	ALL
5	ダンクマニア（ジョーダンとピペン）	179	HUN	ALL
6	ナムコクラシックコレクションVol. 1（ギャラガ・アレンジ）	1, 190, 210	HUN	ALL
7				
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆=5 (26)
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（砲丸投げ）	25m59	コメンネ♡	ロシア使用
2	デカスリート（1500m走）	3′21″25	日清スパ王（ミートソース）	フランス使用
3	スーパーパズルファイターⅡX	513, 090	NGP−ANP−FX（色紙パワー）	1cALL 6万おち デビロット使デビなし
☆	もうじゃ（対戦もうじゃ）	3, 215, 760	NGP−BLVEBREAKER ANPF）	（ALL 全消×6
5	バトルガレッガ	10, 028, 590	やっとクリア ANP−FX	1コインALL ゴールデンバット使用
6				
7				
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=12 (25)
神奈川県鎌倉市大船1−23−7 ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（イワン）(連)	6, 712, 500	VMT・ABU	ALL 1周203万
2	セクシーパロディウス（S・ティングスタ）(連)	6, 529, 200	SIT−M・K	ALL 1周187万
★	バトルガレッガ（チッタ）	12, 895, 240	ECM−FISCHER	ALL
4	バトルガレッガ（ミヤモト）	13, 819, 850	早	ALL
5	バトルガレッガ（ガイン）	14, 254, 860	VMT−RED	ALL
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	14, 420, 130	いたいけな少女に異常な興味を示す男	ALL
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13, 393, 830	ATF−KEN	ALL
8	戦国ブレード（翔丸）(連)	1, 341, 200	メロンパンチも重要	2−4
9	バルキューブ	2, 415, 760	ゆゆゆの人	レベル55
10	レイストーム（RG−2）	7, 505, 950	猿渡ロザンヌきぬ日経7世(愛されてる)	5面

プレイシティキャロット松本店 ☆=0 (28)
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（アイン）	1, 377, 900	KSC−KLM	2−5 (連)
2	戦国ブレード（こより）	1, 060, 700	KSC−TAD	2−2 (連)
3	戦国ブレード（天外）	935, 600	L L	2−2 (連)
4	ヴァンパイアハンター（モリガン）	6, 028, 600	手抜き	ALL (連), Ver3. 07
5	レイストーム（R−GRAY 1）	7, 483, 400	KSC−LITみ	8面
6	バトルガレッガ（ミヤモト）	9, 186, 100	ALF	7面 (連)
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	7, 771, 150	KSC−TAD	7面 (連)
8	タイムクライシス（ストーリーモード）	11′03″30	チキンヨッシー(者)だ!!	ALL
9				
10				

ゲームパレス ☆=0 (9)
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス	1, 237, 097	WILさま	サバイバルモード くろさわ 9面
2	ラストブロンクス	2′51″16	WILさまだってば！	タイムアタックALL くろさわ
3	ラストブロンクス	3′13″03	J	NAGIALL
4	19×× (連)付	12, 357, 300	三島黒黒隊T. H	ライトニング ALL ひさびさのスコア
5	ゲーム天国	8, 621, 190	GIL	タイムアタック ファイターEX
6	ストリートファイターZERO 2	2, 303, 900	WIL様	サガット ALL 最近オレばっかり…。
7	ストリートファイターZERO 2	2, 338, 200	天地無用	ソドム ALL
8	D&D®S. O. M	3, 404, 720	セシル TYPE−C	1COINALL シーフ使用
9	クイズ三国志	1, 889, 700	LOR ,85. 8%	1コインALL 孫権
10	レイストーム		はやく入らないかなー	加藤さんより。

ゲームセンターナポレオン ☆=2 (120)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス（ツインビー）	4, 505, 000	スピードとれえんたよ	1周235万 ALL
★	ぷよぷよ通	938, 563	CKN	689sec ALL
☆	アレンジパックマン	1, 864, 220	VMT−ILG−吉田	ALL ノーミス 残×5
4	レイストーム（1号機）	7, 788, 600	PROCO−TIAT	ステージ 7
5	レイストーム（2号機）	8, 531, 300	CKN	ステージ 6
6	バトルガレッガ（4号機）	9, 559, 540	チュー	ステージ 7
7	バトルガレッガ（ミヤモト）	8, 604, 490	ORE	ステージ 7
8	ナムコクラシックコレクションVol. 2（ニューラリーX）	260, 270	TEL	ALL ノーミス
9	ストリートファイターZERO 2（KEN）	1, 837, 600	すすむ	P×5 ALL
10	ストリートファイターZERO 2（隆）	2, 055, 400	すすむ	P×7 ALL

ハイスコア通信
お店から②

●T-LT神保町（東京）
レイストーム2台あります（今んとこ）。50インチと29インチです。8月は「目線があっち」の人や、リュックに棒が何本も刺さっている人がいっぱいでした。クスリはほどほどに。ガレッガはさすがに落ちついてしまったようですが、最近うまい人多いですね。（しかしライジングにはリスペクトって感じですわ。本当に。）あ、「サイキックフォースEX」ってのがあります。これ載ってる頃には出回ってるかもしれませんが。そして今ごろは「あーまずーい。」（低いトーンで）。
by 犬夫氏の弟説のある担当(ち)（CJボーランドのDJ最高だったス!!）

●荏原ゲームコーナー（東京）
夏休みは、コンサート・イベント・サイン会・公開録音と大忙しでゲームをする暇がありません（金もない）
by OVA全巻予約で死にそう、LJ-VAP(永)

●ゲームコーナーフジ（東京）
バトルガレッガやっと入荷（持ち込み）。ガレッガプレーヤーの来店お待ちしております。
P.S.メンズスタイリスト君連絡求む。
常連一同より

●ゲームパレス（静岡）
KOF'96、やっぱビッグタイトルはすごいっす。面白さにかかわらず「とりあえずやっとくか」的のりで連日対戦がとだえることがありません。個人的にはちょっと…。というのも1回目プレイで叫んだのが「昇コマンドが出せねー!!」…これでもう卒業しました。私の友人も「たしかにコマンドのフレームがシビアになったね。」と言っていました。今はS.O.M.で2Pハゲクレリックでハマってます。コボルド5匹ぐらいにダッシュ必殺をかける快感はやみつきになります。「オレのクレリックはぜってー神になんか仕えてねぇ」それはいつも思うことですが…。
by 店員BことWIL様
P.S.SKFちゃんたまには顔見せに来いよー

●グリーンプレイランド（岐阜）
D&D2…うちには入ってないので皆外へやりに行ってるんですが何故かまわりの店には4人用台がない…。やばい裏技は無し（当然ですよねぇ）でただクリアするのもあまり面白くないので稼ぎをやってるんですが集計してないのでわからないのですが全国トップどれくらいなんだろうとやってます。言うまでもなく面白いゲームでさらにスコア集計やってたらすごく盛り上がってたんだろうなあと残念でなりません。しかし集計など関係なくやっている人たちを見るとやっぱゲームに対する愛…とでも言おうか…そんなもの感じてしまいますね。ゲームで感動…最近どうですか?
P.S.ちなみに3人用（エルフ、クレリック、シーフ）で8月14日7259120pts（合計）…めざせ800万…。4人用なら…さらに…。2人用はクレリック、エルフで7月26日5475868pts（合計）…で3人用はとんとんよく伸びてたんだけど2人用は全然伸びないんです。連射ついてれば…とは思いますが…やっぱココに入ってないのが痛いです。1人用は以前メストに載ってたスコアを上にいったのはないんで…すみません、くだらない事いっぱい書きまして。そんなこと書くところじゃないですよね（反省）

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
天野スポーツのゲームコーナーからビッグなお知らせです。年末すなわち1997年4月に天野スポーツのゲームコーナーと天野ゲーム博物館が新しく生まれ変わります。それで天野ゲーム博物館の会員を募集をしております。会員になられる方には携帯電話をさしあげております。またオープン前には会員証も送らせていただきます。新しいゲーム博物館のシステムをお楽しみに、あとは内緒です。詳しく知りたい人電話してね。会員は一般の方のみです。小学生、中学生、高校生は入会出来ないのであしからず。

（184ページへつづく…）

君こそゲーメスト！

その3

ストリートファイターZERO	ローズ	3,883,000	LDキャプターGYO(153枚)	GAME'S WiLL(京都)
	ガイ	3,391,500	メタルファイター♥よっしーぷい	
ガンバード	パルナス	2,238,500	DBLーごろたん	個人申請プレイスポットすーるぽん(東京)
	アッシュ	2,129,700	戦国人	プレイランドドリーム(宮城)
セガラリーチャンピオンシップ	初級	2′42″20	ぎるはま㊝隊長	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	中級	2′26″45	R.N	個人申請ゲームキングジョイ
	上級	2′11″32		
	チャンピオンシップ	3′14″80		
ぷよぷよ通		938,563	CKN	ゲームセンターナポレオン(神奈川)
雷電DX	初級 連なし(1−5ALL)	13,783,610	JR.	ゲームプラザイエローハット(愛知)
ぱずり		3,162,200	F.Kーモリソバァ国	タイトーイン町田店(東京)
ヴァンパイアハンター	モリガン	6,809,300	DYBーリオ	個人申請ゲームプラザニュー日の出(長野)
	サスカッチ	2,169,500	ペコ①	ゲームコーナーフジ(東京)
極上パロディウス	ツインビー	4,505,000	スピードとれえんだよ	ゲームセンターナポレオン(神奈川)
豪血寺一族	才蔵	1,512,800	ATF−O	個人申請トミームナコ(群馬)
竜虎の拳2	エイジ	3,348,950	SMUー乱丸寝かせすぎ♥	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
スーパーストリートファイターⅡ	春麗	2,123,900	DENK	ゲームコーナーフジ(東京)
	ディージェイ	2,091,900	SSMR'STーMRC 三星光笑	
	E.本田	1,903,900	つる	
	T.ホーク	2,028,400	ATC−ZFC−ZGY㊇	
	ブランカ	1,930,900		
	サガット	2,248,800	CST㋴	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
レジオネア	アルフレッド	3,144,400	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
	クリス	3,279,800		
	フランク	3,106,300		
シャドーフォース		881,430	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
餓狼伝説	東	3,176,800	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
	テリー	769,000		
	アンディ	629,500		
ストリートファイターⅠ	ブランカ連なし	1,736,300	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
キングオブモンスターズ		1,101,170	ヤッター2ウォー3とき防優美小隊長㊙の人	荏原ゲームコーナー(東京)
ナックルヘッズ	ロブ・ビンセント	1,705,900	はいご	モンキーハウス本館(福岡)
クォース	2P協力	5,354,130(9−7−7)	GEKi㊋㊗&NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
シークレットエージェント		1,115,600	SAN③	ゲームスポットパスカル(岡山)

㊟氏が今回は逆に1万点差でトップに輝いています。まさに鬼の1万返しといったところでしょう。
そして発売されて半年以上経過しているにもかかわらず盛り上り最高潮なのが、バトルガレッガです。ややメンバーが安定してきた感がありますが、まだひと波乱ありそうです。
果てしない戦いが続いているのがセガラリーチャンピオンシップです。ぎるはま氏対R・N氏の最速対決は、R・N氏に軍配が上がっています。しかし全部門とも僅差で一瞬たりとも気を抜けない状況です。好敵手同士が競い合い、より高みを目指していく姿は我々に感動を与えてくれます。
スーパーストリートファイターⅡが6キャラ更新されています。そのうちの5キャラがゲームコーナーフジのスコアになっています。
同店の時代に流されない、ひとつのゲームを究極までつきつめていく姿勢は、固い信念とハイスコアへのこだわりをを表わしているように見うけられます。
そしてついに飢餓伝説で全部門制覇が成しとげられています。同ゲームは当時、ウ○スコアが数多く申請されてしまい、盛り下がってしまったゲームですが執念でウ○スコアを抜きさっています。
快挙を成しとげた剣匠イザナム氏に拍手を送りたいです。
ここで次回以降の集計予定をお知らせしておきます。
スターグラディエイターは次回から隠しキャラのカッパとビルシュタインも集計します。
アルペンサーファーは次回から初級・上級の2部門で集計します。

グリーンプレイランド ☆＝0(6)

岐阜県高山市西之一色町12−80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	440,500	クリアしただけっス RYU	1cALL
2	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	1,758,600	JUN	1cALL
3	ストリートファイターZERO 2(豪鬼)	2,546,200	RYU	1cALL
4	ストリートファイターZERO 2(ガイ)	2,148,400	RYU	1cALL
5				
6				
7				
8				
9	子育てクイズ マイエンジェル		クリアに協力してくれる強者‥来ないよねぇ	財力 クリア…(泣)
10	レイストーム	800万くらい	うまい人見たいですね 1千500万位はいってそ	1c 7ボス

アイリン夢空間 ☆＝22(157)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,578,290	NAL	クリア
2	バトルガレッガ(チッタ)	12,544,530	☆CAT'Sーきみちゃん	クリア
3	バトルガレッガ(ガイン)	13,607,180	☆CAT'Sーマサル	クリア
4	レイストーム(8ブロック)	4,056,900	☆CAT'Sーさとみちゃん	6面ボス
5	レイストーム(16ブロック)	10,618,250	ロクメンムズイケンネー	6面㊐
6	ヴァンパイアハンター(モリガン)	6,030,600	MNR−DIL	クリア㊤㊐
7	飛翔鮫	10,000,000+α	GRI−HONE−KSG㊮	18−2で達成
8	ロジックプロ	9面	青フ青フ 青フ オバケ	
9				
10				

オレンジハット砺波 ☆＝0(2)

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	1,327,490	T.	ALL
2	デカストーリー	97m11	いたくら	槍投げ
3	ソニックウイングス3	2,294,200	Limit	2−7 赤うさぎ
4	バトルガレッカ	6,881,170	YMA㊐	7面中ボス ワイルドスネイル
5	ザキングオブファイターズ'96	417,000	T・K	リュウ 八神 京 ALL
6	ロジックプロ	1 coinALL	土居	
7	レイストーム	7,978,050	AAC	ステージ5
8	ドラゴンセイバー	743,200	ヤバイHPで電波な男 ○野お前は一体何処へ	最終ステージ
9	ヴァンパイアハンター	1,434,800	M. W	フェリシア ALL
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,675,200	M. W	美樹原 ALL

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝59(219)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スターグラディエイター(ガモフ)	2′28″47	M. T	ALL ㊤㊙
2	スターグラディエイター(ゼルキン)	2′31″10	KAD−1000円(キャラ別ですか!?)	ALL ㊤㊙
3	スターグラディエイター(ジューン)	2′42″20		ALL ㊤㊙
4	スターグラディエイター(サターン)	2′55″06		ALL ㊤㊙
5	スターグラディエイター(リムガル)	3′10″37		ALL ㊤㊙
6	スターグラディエイター(ゴア)	3′17″58		ALL ㊤㊙
7	スターグラディエイター(ゲレルト)	3′47″13		ALL ㊤㊙
8	スターグラディエイター(ハヤト)	3′53″71		ALL ㊤㊙
☆	ラストブロンクス(サバイバル)	4,404,815	ちぃ〜くる〜じょ〜じ㊓	ALL ㊙ JOE使用
☆	ロジックプロ	65,302	GOR−TRN	ALL オール㋩ローマ

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝11(173)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブロップサイクル(ストーリーモード)	17,945	FGM−UKA	ALL オールパーフェクト
2	ザ・キングオブファイターズ'96	669,900	SDRーえくすたあ	ALL クラウザー チン、イオリ、
3	ロジックプロ	19,288	SDRーえくすたあ	10面
4	スーパーパズルファイターⅡX	432,560	ゴミ袋愛好会 もりZばぁ	ALL
5	ソウルエッジVer.2(ソン・ミナ)	4′23″83	SPN−SKR−OUK	ALL
6	デカスリート(円盤投げ)	82m29	HQM−"TMR" たこまる	ロシア人
7	ダートダッシュ(激ムズ連)	4′18″18	野田名人会 CGZ	スノースタート完走
★	雷電DX(1 5 ALL連なし)	13,783,610	JR	1−5 ALL
9				
10				

プレイシティNASA杉本店 ☆=27(376)
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX	2′48″36	一般人	ALL バーン使用
2	ラストブロンクス (タイムアタック)	3′11″33	RI2	ALL ユウサク使用
3	ラストブロンクス (サバイバルモード)	1,486,281	すもー	10面 クロサワ使用
4	ラストブロンクス (サバイバルモード)	1,396,812	水沢かおる	10面 リサ使用
★	セクシーパロディウス (イワン)	6,723,700	AXIOM－H.Y(楽)	ALL (連)付 残4 1周204万
★	スーパーストリートファイターII (サガット)	2,248,800	CST(ゆ)	ALL (連)付 38R 爪×3
★	レジオネア (アルフレッド)	3,144,400	AXIOM－DEN	ALL (連)(同)付 1up×2 残0
★	レジオネア (クリス)	3,279,800	AXIOM－DEN	ALL (連)(同)付 1up×1 残0
★	レジオネア (フランク)	3,106,300	AXIOM－DEN	ALL (連)(同)付 1up×0 残0
★	ストリートファイターII (ブランカ(連)つよし)	1,736,300	AXIOM－DEN	ALL 爪×1

GAME's WiLL ☆=44(318)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター (ガモフ)	3′14″40	ポリゴンじゃ萌えねー大明神	ALL
2	スターグラディエイター (ジュン)	3′13″34	NARK	ALL
3	スターグラディエイター (ベクター)	2′51″85	NARK	ALL
4	ジェットウェーブ (初級)	1′32″976	Johnny	ALL ハードタイプ
5	ジェットウェーブ (上級)	1′42″331	Johnny	ALL ノーマルタイプ
6	ブロップサイクル (初級)	8,150	マジカリスト(ぬ)じろ	ALL 残82 クリフロック
7	ブロップサイクル (上級)	18,050	飲酒運転 FGM－UKA	ALL
☆	ナムコクラシックコレクションVol.1 (パックマン・オリジナル)	405,000	DXでココア萌え♥大明神	ALL ノーミス 1600×2落ち
★	ストリートファイターZERO (ガイ(連)(必))	3,391,500	メタルファイター♥よっしーぶい	ALL OVAミク2希望
★	ストリートファイターZERO (ローズ(連)(必))	3,883,000	LDキャプター GYO (153枚)	ALL 目標200枚

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(10)
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ケン使用)	2,234,900	SPY	1コインALL P－10 ノーマル設定
2	ザ・キングオブファイターズ'96 (イオリ・マユア・クラーク)	518,600	by－KSO	1コインALL ノーマル設定
3	スターグラディエイター (シェーン)	3′35″47	BAD	1コインALL
4	D&D R S.O.M (エバァ)	3,181,400	by－REI－2	1コインALL ノーマル設定
5	エイリアンVSプレデター (リン・クロ・サワイ使用)	4,012,300	辛味汁かけ飯	1コインALL ノーマル設定
6	スーパーパズルファイターIIX	416,120	ゴミ袋愛好会もそ…	1コインALL ノーマル設定
7	ロストワールド	4,208,100	FEL	1コインALL 天野ゲーム博物館
8	空手道	56,600(八段)	SHUJI	1コイン 天野ゲーム博物館
9	怒号層圏	69,320	8人のウイングクリス バーニングフラッシュ	1コイン 天野ゲーム博物館
10	ギャプラス	1,546,900	元もみじ学園の刺客なるとほっぺ	1コイン 天野ゲーム博物館

チャレンジャー関大前店 ☆=13(90)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンブレードNY	73,549	目標最低9万 帰還2日目 DAM	スコアアタック 全部上
2	ロックマン2 (STORY 1)	848,300	終ってる人 まJU	1cALL モビ×2
3	ロックマン2 (STORY 2)	749,200	やる気ZERO まJU	1cALL 星×2
4	ロックマン2 (STORY 3)	762,100	クリアのみ まJU	cALL 星×1
5	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,907,390	PPR－NGM	1cALL
6	アルペンサーファー	1′19″169	人生滑ってる人 まJU	初級 完走
7	スーパーパズルファイターIIX	283,570	JGM	ダン使用 1cALL ノーマル 乱入無し
8	スーパーパズルファイターIIX	332,280	JGM	デビロット 1cALL ハード 乱入有り
9				
10				

GAME's DRAGON ☆=0(36)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO 1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R－GRAY 2)	13,131,500	SU	ステージ8
2	ストリートファイターZERO 2 (ゴウキ)	2,605,700	Tiny－MNR－DIL	クリア (連)(同) P×12
3	ストリートファイターZERO 2 (さくら)	3,247,800	Tiny－MNR－DIL	クリア (連)(同) P×17
4	19×× (震電)	15,446,000	Tiny－MNR－DIL	クリア (連) 残×3
5	ストリートファイターZERO (アドン)	3,072,200	Tiny－MNR－DIL	クリア (連)(同)
6				
7				
8				
9				
10				

AMZA11 ☆=0(14)
三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	1,148,400	ASR	8ロック
2	バブルメモリーズ	8,158,770	ASR	40
3	ザキングオブファイターズ'96	527,300	MKT	
4	ストリートファイターZERO 2	1,969,200	E・H・M!!	サクラ ALL
5	ストリートファイターZERO 2	1,243,200	E・H・M!!	アドン
6	ストリートファイターZERO 2	1,688,900	E・H・M!!	ガイ ALL
7	ストリートファイターZERO 2	2,112,800	E・H・M!!	ゴウキ ALL
8	スターグラディエイター	4′41″23	KYU	ハヤト
9	スターグラディエイター	9′08″75	RYU	ゼルキン
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(47)
北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (RG－1)	6,189,150	レイ子ちゃん見てる? GSS－MLDATS	6面ボス マニュアル 2P側
2	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	12,611,380	吉村 聡	ALL
3	スーパーパズルファイターIIX(ゴウキ)	440,530	純!天狼 (武神流)	ALL ノーマル
4	バブルメモリーズ	20,567,480	KRL－バイキン	ALL
5	ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	109m37	やす	
6	鉄拳2 VerB (ポール)	1′24″16	KRL－バイキン	ALL
7	バトルガレッカ (エクステンド)	15,876,130	吉村 聡	2－5 ゴールデンバット
8	バトルガレッカ (チッタ)	8,341,190	ゴミキャラ同好会(て)	7面中ボス
9	ライフフォース	2,732,200	魔道人類ジャンキー	6－1 2P側
10	テトリス	716ライン	ロボ行きなさい!!×10(て)	

ゲームセンターポパイ ☆=4(34)
東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ロックマン2 (ストーリー1)	851,300	FNK－SAI	ALL フォルテ
2	ロックマン2 (ストーリー2)	802,800	FNK－SAI	ALL フォルテ
3	ロックマン2 (ストーリー3)	899,300	FNK－SAI	ALL フォルテ
4	ロジックプロ	59,108	KNIM	ALLTOKYO
5	レイストーム (R－GRAY 1)	9,339,950	KSD－ZXS	7面
6	ハイパーアスリート	18,734	KSD－ZXS	ALL ドイツ
7	ストライカーズ1945 (ERO)(連)	1,400,100	MOL－IR₂C	2－5 1周105万
8	ストリートファイターZERO 2 (アドン)	2,796,000	MOL－IR₂C	ALL
9	ソニックウイングス3 (ブラスター・キートン)(連)	3,615,300	MOL－Z∀R	ALL 1周193万
10				

ゲームスポットパスカル ☆=1(23)
岡山県岡山市表町3－7－5 ☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターIIX	444,580	D.S K－BAD	ALL 豪鬼 デビロット乱入無
2	ラストブロンクス (NAGI)	2′19″58	LBN	ALL
3	ストリートファイターZERO 2 (ケン)	2,843,200	ZZZ七首	ALL P×12
4	タイムクライシス (ストーリーモード)	11′13″43	ZZZ	ALL
5	D&D®S.O.M	5,037,690	井口智之 (岡工)	ALL 2人同時 バグ技無
6	D&D®S.O.M	6,327,874	CLAMP軍団と外道一匹	ALL 4人同時 バグ技無
7	シークレットエイジェント	1,115,600	SAN(ふ)	ALL (連)
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から③

●ゲームズドラゴン（京都）
ゲームコーナーフジの方々、ご来店ありがとうございました。せっかく来ていただいたのに、トラブルがあり、大変ご迷惑をかけ申し訳ありませんでした。またのご来店をお待ちしております。
by 一同

●タウンスポットプレイランド（大阪）
東京フジの皆様7月28日に寄った際にはいろいろ親切にしていただき、ありがとうございました。また大阪へ来た時にはこちらにも寄ってくださいね。
by S－N&ペコ①

●コズミックプラザABC（大阪）
だれかスコアを出しに来てください。
by 担当

●AMスペース・フジ（大阪）
このままでは、来月は送るスコアがなくなるでしょう。誰かスコア申請してください。
by 大谷 浩司withピンクパンサー

●ゲームプラザミッキー（広島）
ゲームプラザのHAN氏ご来店ありがとうございました。
by まかくん&(八)

●ゲームゾーン灘町店（鳥取）
ポリゴンゲームは良い所はありますが、今までの基板でも、ヒットを飛ばす事は出来ます。ほかのソフトメーカーさんの長年集めたプログラムで、今秋は一発大ヒットを出してください。秋でなくても春でも良いです。ゲーマーもゲーム屋も皆さんの力を信じ、待っています。

●ビッグウェーブ（高知）
KAL夫くん、バイトがんばりやー。またTELちょうだいや。しょーも万年（以下略）にならんように。（KAL夫くんから聞いたらしい）また、そちらに行く事があれば、お世話になるきね。（「なるからね」の意）
by 「こわいき」とは「こわいから」の意です(よ)

●サブカルチュア（福岡）
レイストームすごいデキです。タイトーさんも本気ですね。ウチには2台入りました、1台は某常連O氏の私物と化しています。入荷が遅くて8月5日に入ったので、てっきりやらないと、思いましたが、某O氏いわく
「13日間もあるなら130時間できるじゃないか～。激戦区?知らんーでも今日は帰るよ、このビデオみるからねぇ（内容は不明）」
結果けっこうすごいスコアが出たそうです。
by 店員

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
NPAの皆さん&ひげさんとALDくん、御来店ありがとうございました。またいつか来てくださいね。
by ホワイトぷよ猿代表しま

●ゲームプラザ（熊本）
静岡からの遠征ありがとうございます。またのおこしをお待ちしております。

ヒットゲームBEST10

KOF'96初登場1位

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	―	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	818	SNK
2	1	ストリートファイターZERO 2	735	カプコン
3	―	レイストーム	429	タイトー
4	2	バーチャファイター 2	409	セガ
5	4	バーチャロン	274	セガ
6	―	子育てクイズマイエンジェル	255	ナムコ
7	3	ラストブロンクス	243	セガ
8	7	バトルガレッガ	217	ライジング/エイティング
9	5	デカスリート	166	セガ
10	9	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	123	カプコン

11位	鉄拳 2 120	12位	ダイナマイト刑事 111	13位	スーパーパズルファイターⅡX 108	14位	ブロップサイクル 88	15位	マジカルドロップ 2 66

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	―	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	868	SNK
2	1	ストリートファイターZERO 2	774	カプコン
3	3	バーチャファイター 2	480	セガ
4	4	バーチャロン	332	セガ
5	―	レイストーム	331	タイトー
6	―	子育てクイズマイエンジェル	329	ナムコ
7	2	ラストブロンクス	286	セガ
8	5	デカスリート	245	セガ
9	―	ダイナマイト刑事	182	セガ
10	6	鉄拳 2	140	ナムコ

11位	ブロップサイクル 98	12位	レイブレーサー 92	13位	バトルガレッガ 89	14位	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ 82	15位	バーチャストライカー 75

対戦格闘戦国時代に突入

今月は新登場の、ザ・キング・オブ・ファイターズ'96が1位を獲得しました。KOF'96は、おなじみSNKの人気格闘ゲームシリーズ。期待通りのヒットと言えます。KOF'96は、前作の'95と比べてゲーム内容がやや変わっています。避けとガードキャンセルがなくなり、ジャンプが小・中・ノーマル・大と4段階に軌道が変えられるようになりました。

飛び道具が少なくなり、より肉弾戦的な雰囲気が増しています。また、中ジャンプを中心として、攻めがバリバリにでき、攻めまくれる人が有利なゲーム性になっているのが特徴です。

攻めこめすぎという感じがしますが、大筋で言えばより楽しく攻めあえるゲームになったと言えるでしょう。CPU戦の難度もかなり下がっています。

あえて気になる点を言えば、エディットモードにより結局勝ちにいくキャラが決まってしまうこと。1対1の対戦なら弱キャラで勝つ気にもなりますが、3人揃えると3倍以上の格差が出ます。これはしかたのないところか。また、庵くらいのヒットキャラが欲しかった気もします。

旋風を起こせるかレイストーム

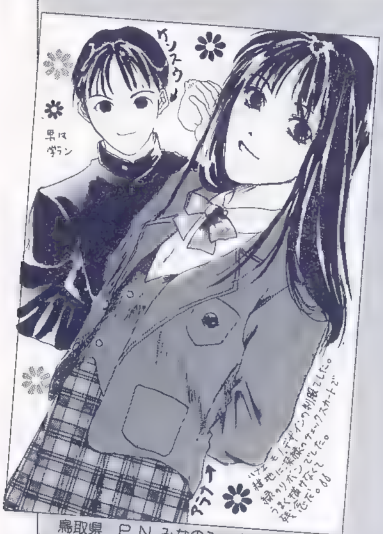
人気3位、インカム5位には、タイトーのレイストームが入ってきました。新しい感覚のポリゴンタイプのシューティングで、メカの変形など今までになくカッコ良いところがあります。レイフォースに続きロックオンシステムを採用。16ロックオンと空中物がロック可能となり、より奥が深くなっています。

しかし、ゲームとは奥が深ければいいのでしょうか？ロックによる点稼ぎシステムは、全国1位を目指していかない限り、中途ハンパな気持ちで稼いでも面白くないものになっていると思います。

敵の攻撃をよける、敵を倒すということの面白さが、もう少し欲しかった気がします。その分だけプレイヤー層の狭さが感じられるのが惜しいところ。とはいえ、このところ意欲作を出し続けているタイトーにはこれからも注目です。

そのほか、ナムコの子育てクイズマイエンジェルが人気。育成もののクイズとは、狙いがよかったと言えます。

（石井ぜんじ）



鳥取県　P.N.みなのシュウ

タウンスポットプレイランド ☆=12(175)

大阪府茨木市中津町 4－3　☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブロップサイクル（初級、ポイント）	7,865	STG－えじま	ALL
2	ブロップサイクル（ストーリー）	16,540	STG－えじま	ALL
3	ワイディングビート（初級、TT）	1'45"197	T. M(久)	完走、ポルシェ（黒）
4	ラストブロンクス（ナギ）	2'49"15	STAC－MSV	ALL
5	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット）	527,500	MIZ神－ZZ(か)	ALL
6	レイストーム（R－GRAY 2）	10,823,650	パズル番長 キャンペーン実施中！	1コイン6面 参考記録
7	アルペンレーサー（初級）	1'25"074	AYK	レース、完走
8				
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=24(301)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（バルナス、(連)）	2,201,900	⊥ G K－ALL(幕)	ALL 残0 B×5
2	戦国グレード（ハガネ(連)）	1,485,000	緋	2－5
3	戦国グレード（アイン(連)）	210,200	忍者面スタート アインマニアUGF	1面終了時 どうでもえーけど高い
4	戦国グレード（アイン(連)）	1,205,500	1周ノーミス1万×0 3面終了521600	1周終了時 どうでもえーけどKTL
5	チャリオット(連)	798,000	自転車夫	ラスボスのタイム
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	469,700	くそげえ	クリア くらうざ・あてな・ちゃんこ
7	ストライカーズ1945（震電アイン(連)）	1,952,300	アインといえば HYAKU－UGF	2－8
8	ナムコクラシックコレクションvol.（ゼビウスアレンジ(連)）	4,966,120	KTR－KTL－BOSTON	EX3クリア
★	バトルガレッガ（ミヤモト）	14,620,490	KTL－K N	クリア
★	ストライカーズ1945（メッサーシュミット(連)）	2,096,700	PPR－KTL－IZK	2周クリア

コズミックプラザABC ☆=5(61)

大阪府寝屋川早子町18－14　☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY 2）	14,214,700	あと3日あれば．．．INGS－KOU(ニセ)	8面
☆	デカスリート（円盤投げ）	82m64	またもや、運だけの人 りょお	イギリス人
3	デカスリート（100m走）	9"12	S. K	中国人
4	デカスリート（110mハードル）	12"19	KHJ	イギリス人
5	デカスリート（400m走）	40"86	S. K	ロシア人
☆	デカスリート（1500m走）	3'14"47	S. K	イギリス人
7	沙羅曼蛇 2	1,655,700	Joupruss－(魎)	ALL 2P
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆=21(46)

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8　☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY 1）	10,790,000	Legion－ホエホエ君	ALL 残×0
2	ザキングオブファイターズ'96（クラウザー、マチュア、大門）	527,600	リーチ目番長	ALL
3	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット）	526,750	MIZ神－ZZ(か)	ALL
4	バトルガレッガ（チッタ）	10,860,060	自己満足で申請 H M	ALL
5	ストリートファイターZERO 2（リュウ(連)）	3,221,500	PROFESSOR(偽)	ALL
6	ストリートファイターZERO 2（ローズ(連)）	1,773,700	東京パチスロツアー ランボー、グリンピー	ALL 来店ありがとう
★	ソニックウイングス3（真尾まお(連)）	5,226,300	PPR－NGM	ALL たけ子×1
8	ブロップサイクル（T.A初級LV.1）	7,495	山佐城 カエル殺った	ALL
9				
10			来月はみんな がんばりましょう	

マンモス城インベーダーハウス ☆=3(3)

大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,210,840	IGU	ALL
2	デカスリート（100m走）	9"14	(ぬ)じろ(国)	アメリカ コマンド＋レバー有(改)(連)無以下同
3	デカスリート（400m走）	41"22	(ぬ)じろ(国)	アメリカ
4	デカスリート（デカスロン）	13,015	ロビン引退済 次回リック予定	イギリス 繰り上げなし
5	レイストーム	10,437,100	OS. P. (T)	R7ボス 100万落ち
6	JuJu伝説	309,850	ぱや兄(国)	ALL 残5
7	サーカスチャーリー	286,740	スコアたりないですぅ	R20 いるか無し
8				
9				
10				

アミューズメントスクウェアカサブランカ ☆＝8（8）
香川県高松市亀井町10−15 ☎(0878)33−3375

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ96（クラウザー、テリー、庵）	720, 800	GDS−緑のたぬき(大)	ALL P×17
2	ロックマン2ザ・パワーファイターズ（ストーリー3）	509, 400	SNY	ALL Ⓟブルース使用 4′51″31
☆	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）(連)(同)	2, 984, 600	GDS−EXC−S. O!!	ALL P×14
4	ストリートファイターZERO2（バーディー）(連)(同)	2, 752, 800	GDS−ATC−黒いボフラ〜!!(ロ)	ALL P×12
5	スーパーストリートファイターII（T. ホーク）(連)	1, 986, 800	GDS−所持金30円	ALL P×22 ツメ×2 R36
6	ハイパーアスリート（100m走）	7″71	KYO	すべて(連)なしです。
7	ハイパーアスリート（円盤投げ）	90m12	KYO	
8	ハイパーアスリート（砲丸投げ）	27m82	KYO	
9				
10				

オキモト ☆＝0（18）
広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	684, 800	DOI	ALL クラーク(+)アテナ(+)ケンスウ
2	D&DⓇS. O. M	3, 263, 160	G	ALL ファイター
3	ストリートファイターZERO2（ローズ）	1, 952, 100	H・O	ALL
4	ストリートファイターZERO2（春れい）	1, 936, 300	H・O	ALL
5	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1, 580, 700	Y・M	ALL
6	D&DⓇS. O. M	2, 935, 440	G	ALL エルフ
7	D&DⓇS. O. M	2, 783, 812	わらこ	ALL ドワーフ
8	ストリートファイターZERO2（元）	1, 330, 200	N・O	ALL
9	ぷろっけん	1, 199, 000	X	
10	リーサルエンフォーサスII	9, 264	E・S	

ゲームセンターピノキオ ☆＝2（36）
兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	602, 000	あなご	ALL 中国チーム
2	スターグラディエイター（リムガル）	2′31″99	SVR−かる夫（シカトスペシャリスト）	ALL
3	スターグラディエイター（サターン）	3′19″13	R'−水無（横は2倍）	ALL
4	スターグラディエイター（ゲレルト）	3′31″95	R'−水無	ALL
5	スターグラディエイター（ガモフ）	4′21″71	R'−水無	ALL
6	スーパーパズルファイターIIX	330, 300	JMC−BBC	ALL モリガンハード
7				
8				
9				
10				

ビッグウェーブ ☆＝6（26）
高知県高知市曙町1−8−25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（Aタイプ）	55, 447, 050	一周ベスト2768万 ブータオ愛読者	ALL (連)付 残×0 一周2617万
2	デカスリート（100m走）	9″28	TWI	エレン使用
☆	スーパーパズルファイターIIX（ゴウキ）	534, 510	今日だめです ブータオ愛読者	ALL ノーマル 乱入無し
4	スーパーパズルファイターIIX（デビロット）	503, 270	全国は80万くらい？ LAOS−長田仙人	ALL ノーマル 乱入無し
5	スーパーパズルファイターIIX（リュウ）	479, 510	デビロットでねぇー LAOS−長田仙人	ALL ノーマル 乱入無し
6	スーパーパズルファイターIIX（ダン）	334, 330	ダンでハードクリア あなうめ用	ALL ハード 乱入無し
7	ソウルエッジver. II（タキ）	3′15″06	DNA	ALL
8	ソウルエッジver. II（ジーク）	3′59″66	M−1号	ALL
9	ソウルエッジver. II（ヴォルド）	4′21″59	YAH	ALL
10	ソウルエッジver. II（ロック）	4′34″73	おとこ汁	ALL

ゲームプラザミッキー ☆＝3（37）
広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96（チン・クラーク・テリー）	662, 800	聖良のラブラブ大作戦♥NEZ−GYO	ALL
2	パズルファイターIIX	400, 800	UNI	ALL ケン使用
3	スターグラディエイター	5′30″26	水色時代が見たーい!! NEZ−GYO	ALL カッパ使用
4	神風拳	982, 400	夏の郵便局はいそがしい まかくん	ALL スサノオ使用
5	神風拳	828, 600	郵便局員6年目に突入 まかくん	ALL ベンテン使用
6	ゼビウス3D/G	7, 154, 570	油虫ダーンス	ALL (連)付
7	マジカルドロップ2	77, 300	HAN	ALL ひらめきモード
8	マッハブレイカーズ	ALL	フォクシー姉ちゃん	ジョニー使用
9	パズルボブル	3面	両替出来ない両替機	（1人用だと、すぐ終るんですよぅ）
10	フラッシュポイント	ALL	いまみによんくがはやっていますだみあ	面とばしあり しかもイージー

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝1（15）
兵庫県川西町小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1, 417, 600	宅 浪 生	ALL
2	ストリートファイターZERO2（元）	1, 367, 500	(吉)	ALL
3	ストリートファイターZERO2（ダン）	1, 701, 300	(吉)	ALL
4	戦国ブレード（ユーニス）	927, 700	わ〜いやきいもで〜す 無気力状態 YAN	2−1 天ソヴァ やっぱり ムッキー
5	戦国ブレード（ハガネ）	902, 700	わ〜いやきいもで〜す by−タラオ	2−1 即死 やっぱりタラオ！
6	闘姫伝承（M・パワー）	1, 856, 800	戦人形−FX	ALL
7	闘姫伝承（キリユ）	1, 794, 400	なぜ2日前に出ない？ ACE	ALL
8	ニンジャマスターズ（サスケ）	4′56″87	黒い野獣	ALL
9	ニンジャマスターズ（蘭丸）	5′55″62	匿名希望	
10	ニンジャマスターズ（信長）	5′54″11	匿名希望	ALL

チャレンジバンバン ☆＝23（124）
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	12, 657, 140	わいわい	ALL 5面終了3950万
2	バトルガレッガ（ボーンナム）	11, 294, 600	鉄拳珍味	ALL 5面終了3860万
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	11, 131, 060	FAD−LXS(田)	ALL 5面終了3880万
4	スターグラディエイター（サターン）	2′25″37	G. M. C. T. H	IC ALL
5	スターグラディエイター（リムガル）	2′27″88	G. M. C. T. H	IC ALL
6	スターグラディエイター（ゴア）	2′42″54	G. M. C. T. H	IC ALL 負有
7	スターグラディエイター（ジューン）	2′50″06	G. M. C. T. H	IC ALL
8	スターグラディエイター（ハヤト）	3′08″13	G. M. C. T. H	IC ALL 負有 あと30秒
9	スターグラディエイター（ベクター）	3′12″30	G. M. C. T. H	IC ALL
10	スターグラディエイター（ゼルキン）	3′23″75	G. M. C. T. H	IC ALL 負有

ゲームゾーン合同集計 ☆＝0（14）
鳥取県米子市灘町2−52 ☎(0859)22−9749

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	524, 400	RED	アテナ、ケンスウチン
2	ラストブロンクス	456, 026	KEV	クロサワ サバイバルモード
3	ザキングオブファイターズ'96	4, 858, 800	TAK	ギース、クラウザー ビックリ
4	スーパーパズルファイターIIX	329, 390	運子	リュウ ノーマルモード
5	戦国ブレード	938, 700	H. M	ユーニス
6	ストリートファイターZERO2	1, 546, 700	T. K	リュウ
7	リアルバウンド餓狼伝説	666, 979	友灘	
8	大砦	986, 600	BARTK	ノーマル
9	闘姫伝承	1, 124, 700	W. T	駅前店
10	ストリートファイターZERO2	1, 546, 100		・松江店

川島玩具店 ☆＝0（19）
兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42−0094

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（チュン・リー）	2, 066, 100	夜 久	ALL
2	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	1, 846, 300	AGE	ALL
3	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1, 718, 100	HIE	ALL
4	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1, 364, 500	WIN	ALL
5	ストリートファイターZERO2（ダン）	1, 280, 800	CAN	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（マチュア、クラーク、紅丸）	465, 700	NOA	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（京、庵、クラーク）	332, 100	開	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（庵、クラーク、クラウダー）	369, 700	DUO	ALL
9	ストリートファイターZERO（リュウ）	1, 831, 200	NOA	ALL
10	ストリートファイターZERO（ケン）	1, 737, 100	RIG	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝51（289）
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ロックマン2（フォルテ・ストーリー3）	934, 200	G. M. C. げんむのごんちゃん	IC ALL 2P側 (連)(同)
☆	バルキューブ	3, 906, 150	MLK	IC LV80 1P側 ACB
☆	スターグラディエイター（ジューン）	2′01″95	G. M. C. T・H	IC ALL (連)
4	スターグラディエイター（サターン）	2′16″40	G. M. C. T・H	IC ALL (連)
☆	スターグラディエイター（リムガル）	2′13″75	G. M. C. T・H	IC ALL (連)
6	スターグラディエイター（ハヤト）	2′40″27	G. M. C. T・H	IC ALL (連)
☆	スターグラディエイター（ゲレルト）	2′49″64	G. M. C. T・H	IC ALL (連)
8	スターグラディエイター（ガモフ）	2′55″44	MLK	IC ALL (連)
☆	スターグラディエイター（ベクター）	2′55″68	G. M. C. T・H	IC ALL (連)
10	スターグラディエイター（ゼルキン）	2′58″81	G. M. C. T・H	IC ALL (連)

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝2（39）
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート（100m走）	8″34	BRA	山口店
2	ハイパーアスリート（110mハードル）	11″69	BOW	山口店
3	ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	102m49	1P	山口店
4	ハイパーアスリート（槍投げ）	98m48	ARU	山口店
5	ハイパーアスリート（槍投げ）	95m71	123	宇部新川店
6	ハイパーアスリート（110mハードル）	12″40	DGJ	アメリカ 小野田店
7	ハイパーアスリート（砲丸投げ）	26m08	TYT	イギリス 小野田店
8	スーパーパズルファイターIIX（デビロット）	438, 860	無敵のゴロー	IC ALL 小野田店
9	レイストーム（R−GRAY2）	5, 966, 450	HIDE	IC STAGE7 小野田店
10	ロックマン2（STORY2）	429, 900	へきる星人中川	IC ALL 小野田店

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0（9）
広島県広島市安佐南区長楽寺3−21−2 ☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	639, 100	いこいの村	ラスボスまでアンディ いおり、クラーク
2	ザキングオブファイターズ'96	622, 300	島根和牛ステーキ byいこいの村	ALL、アンディ、いおり、舞
3	スターグラディエイター	8′10″10	悪河童 鬼怒川龍次	ALL 河童
4	スターグラディエイター	6′59″75	カツカレー	ALL ビルシュタイン
5	D&DⓇ	2, 577, 600	ストア学派の倫理説 鬼怒川龍次	ALL マジックユーザー
6	セクシーパロディウス	694, 900	ガレッガのおかげ 鬼怒川龍次	最終面 シューティングスター
7	スラムダンク2	88	おいら	ALL オーランド
8				
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

トップを突っ走るのはプレイシティキャロット巣鴨店。

しかしとんでもない爆発力を見せたのがついに2位に上がってきた扇ヶ丘レジャーセンターだ。

同店の格闘ゲームの攻略のすごさはもはや語るまでもない。ストZERO2だけでなく、ロジックプロなどの小技を盛り込みつつ前面の4位から一気に差を縮めてきた。

このまま一位の座を奪いとっていくのか?恐れるべし、扇ヶ丘レジャーセンター。

そして3位に名門モンキーハウス本館が顔を見せた。なんといっても新作ゲームの攻略がはやく、巣鴨同様ジャンルを問わない活躍が強さだ。

逆に4位に転落してしまったプレイシティ24だが、スターグラディエイターの結果しだいでは逆転の可能性は十分に残されている。

今年の争いもあと3回、待ったなしの大混戦模様となってきた。ラストスパートをかけ表彰台に上るのはどのお店だろうか。

次回も熱い戦いが予想される。

☆獲得数上位店（2・30〜10.30号）

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	8	65
2	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	18	59
3	モンキーハウス本館（福岡）	10	51
4	プレイシティ24（北海道）	5	50
5	GAME'S WiLL（京都）	1	44
6	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	1	27
7	タイトーイン002スタジアム(大阪)	0	24
8	チャレンジバンバン（愛媛）	6	23
9	アイリン夢空間（岐阜）	0	22
10	アミューズメントスペースフジ(大阪)	1	21

次回のスコア締め切りは **10月20日**（22日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。
❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月〜水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

サブカルチュア ☆＝15（155）

福岡県筑紫野宮田町581－6 黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY2）	16,800,500	これでどうだ！って感じ？ GDS－OOT	ALL 99万×1 12日間じゃねぇ…。
2	ロックマン2（デューオ）	925,000	HAN	ALL コース2
3	スーパーGT24h（MAX）	2′55″28	GDS－OOT	ALLT・Aモード
4	ザキングオブファイターズ'96（サイコ・ソルジャーチーム）	551,400	メモリアルスコア MOON	ALL
5	スターグラディエイター（ゴア）	2′45″88	押すだけマニア君	ALL
6	レイストーム（R－GRAY2）	6,499,200	ランテイド	1Cラスボスまで ロケver入らず！
7				
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（19）

福岡県北九州市小倉区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート(トータル)	12,043	S. U	USA ノーマル
2	デカスリート(トータル)	11,444	MAE	ノーマル GB
3	デカスリート(走り幅跳び)	8m45	JOE	ノーマル
4	デカスリート(走り高跳び)	2m32	KAR	ノーマル
5	デカスリート(砲丸投げ)	23m24	LEF	ノーマル
6	デカスリート(110mハードル)	12″80	KEN	ノーマル
7	ソウルエッジ(verⅡ)	3′41″86	守田正夫	ALL（ミナ） ノーマル
8	鉄拳2verB	1′47″95	888	ALL ノーマル (平八)
9	鉄拳2verB	1′51″83	TNY	ALL ノーマル (PAUL)
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,514,200	中村幸平	根性ALL ノーマル 17連鎖 古武使用

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝10（60）

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	13,477,980	ガレッガーズCPM	ALL ガイン
2	バトルガレッガ	12,992,820	ガレッガーズNOB	ALL ミヤモト
3	ぷよぷよ通（ノーマル）	780,122	ひげぷよマン ホワイト上陸達成！	ALL MAX16連鎖 BLOCK908
4	ぷよぷよ通（イージー）	839,054	GPU－NPA－MAH （来店記念）	ALL MAX16連鎖 BLOCK713
5	デカスリート（1500m走）	3′16″63	BUL	ロシア使用
6	ラストブロンクス	2′49″06	CPP	ALL ジョー使用
7	ラストブロンクス	3′21″05	MIL	ALL リサ使用
8				
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96	451,800	Mr－PAS	ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,901,700	DGF－SLO	ALL ゴウキ
3	ザ・キングオブファイターズ'96	420,100	Mr－OTOYO	ALL
4	サイキックフォースEX	6′04″16	Mr－ARAKI	ALL キース
5	ゼビウス3D/G	只今申請	ナシ募集中!!	
6	ニンジャマスターズ	6′46″01	Mr－K・N	ALL サスケ
7	スターグラディエイター	5′14″37	Mr－ARAKI	ALL ハヤト
8	デカスリート	只今申請	募集中!!	
9	鉄拳2ver.B	1′59″81	Mr－H・T	ALL 王
10	パズルボブル2	48,313,050	Mr－END	ALL

ゲームプラザ ☆＝6（222）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,112,850	NAOKI	1CALL ミヤモト使用
2	バトルガレッガ	9,069,510	EBI	1CALL ゴールデンバット使用
3	ブロップサイクル	7,720	CHA	初級 Lv1
4	ブロップサイクル	6,800	CHA	初級 Lv2
5	ブロップサイクル	7,120	CHA	初級 Lv3
6	ブロップサイクル	15,815	W'S	1C ALL 上級
7				
8				
☆	ねらってチュー	420,020	HAN	1C ALL
10	ロックマン2	876,200	HAN	1C ALL デューオ STORY2

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
9月発売					
クイズ七色ドリームス 虹色町の奇跡	カプコン	クイズ	4ボタン	9／20	
X－MEN VS ストリートファイター	カプコン	格闘	8－6	9／25	
ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ	ビスコ	麻雀	KB	9／25	通信対戦可能な麻雀です。
ギャロップレーサー	テクモ	スポーツ	8－2	9／26	ジョッキーになって名馬をゴールまではこぶレーシング競馬ゲーム。
ステークスウィナー2	ザウルス	スポーツ	8－3	9月中	お待たせいたしました!!ついに出ます!!
バーチャファイター3	セガ	格闘	8－4	9月中	
マジカル頭脳パワー	セガ	クイズ	3ボタン マイク	9月中	
ファイターズ・インパクト	タイトー	格闘	8－3	9月中	各タイトル共、複数「投げ」が用意されている！「投げ」はこのゲームの真髄!!極めよ!!
アクアジェット	ナムコ	スポーツ	体感	9月中	
ダンシング アイ	ナムコ	アクション パズル	4－1	9月中	
BANG BANG BALL	バンプレスト	アクション パズル	8－1	9月中	アクション性の強いパズル（?）ゲームです。下手な人もけっこう遊べるのでやってください。
蒼穹紅蓮隊	ライジング	シューティング	8－3	9月中	ついに登場!!みなさんのご期待にこえるゲームになったと思います。
10月以降発売					
プリクラ大作戦	アトラス	アクション	8－3	10月予定	発売までもう少しお待ちください。
Gun・Dogs（ガン・ドッグス）	セイブ開発	シューティング	8－2	10月予定	
ウェーブランナー	セガ	ドライブ	体感	10月予定	
クレオパトラ・フォーチュン	タイトー	パズル	8－1	10月予定	X－55でおなじみの古代エジプトをモチーフにしたパズルが業務用に進出!!
デッド オア アライブ	テクモ	格闘	8－3	10月予定	本格派3Dフルポリゴン格闘ゲーム！
3on3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	10月予定	4人対戦プレイが熱い！
わくわくセブン	サン電子	格闘	8－4	11月予定	
パズルボブル3	タイトー	パズル	8－1	11月予定	名作パズルボブルシリーズ第3弾！8人のキャラから好きなものを選べるゾ！
まじかるでーと	タイトー	恋愛 ミニゲーム集	8－1	12月予定	3人の女の子を落とすことができるか?デートの試練はミニゲーム!!
発売日未定					
HEAVEN'S GATE	アトラス	格闘	8－3	未定	アトラス初、ポリゴン格闘！
グルーブオンファイト	アトラス	格闘	8－6	未定	キャラデザは、あの村田蓮爾！
サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘	8－4	未定	
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘	8－4	未定	
ウォーザード	カプコン	格闘	8－6	未定	
GTI CLUB	コナミ	ドライブ	未定	未定	本格的かつオシャレでゲーム性豊かなドライブゲーム。
対戦とっかえだま	コナミ	パズル	未定	未定	業界初の「とっかえ」システムを採用した対戦パズルだまシリーズ最新作。

10月30日号プレゼント

今年はひさびさに夏らしい夏やったけど、暑いのはまだまだ続きそうやな。みんなも体こわさんよう気ぃつけや。今回はなんと4ページ分でおとどけや。ええかげん10周年プレゼントの残りを発表してしまわなあかんしな。おかげで他の当選者発表がさっぱりわやや。みんなすまんのう。

締め切り　10月31日（消印有効）
発表　12月30日号
（応募は今号とじ込み葉書のみ有効）

③ ビスコ提供

スーパーリアル麻雀PⅣ　大型POP
（タマミ、真理、ゆかり、クリス）

① Aコース（全4種類セット）　**1名様**

② Bコース（4種類のうち1種）　**16名様**



ビスコさんからは、PⅥのPOPをドーンとご提供や。なんでビスコさんからなんやて？それにはオトナの情事、やのうて事情があんねや。それと、Bコースやったら希望するお姉ちゃんの名前、葉書にちゃんと書いといてや。

ナムコ提供

プロップサイクルうちわ&ペンダント



7名様

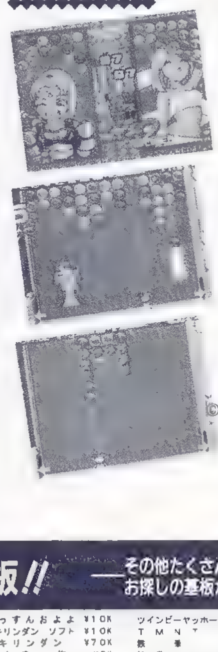
ナムコさんからは、プロップサイクルのうちわとペンダントをセットで。これでいつでも風を感じられるわけや。結構ええ運動になるこのゲーム、伝説のこぎ王めざしてくたびれたら、これでひと休みしてまたがんばりや〜。

④ ゲーメスト提供

業務用ネオジオカセット マジカルドロップ2

1名様

いまだ衰えを知らん人気のマジドロ2。今月のプレゼントはこれや〜！ファンやったらやっぱゲーセンのほんまもんを持っとかなあかん。読み込みもあれへんし、ほんまスッキリや。



©DATA EAST CORP.

ストリートファイターZERO2ムックプレゼント当選者発表

ストZERO2基板
高田大介　君　東京都

PS版ストZERO2
関口尊士　君　北海道
大槻典昭　君　北海道

持田和彦　君　神奈川県

SS版ストZERO2
上原　平　君　福岡県
小鶴哲史　君　大阪府
中村浩二　君　兵庫県

テレカセット
加藤麻美　さん　東京都
小林　恵　さん　神奈川県
松村直哉　君　長野県
宮田　涼　君　新潟県
後藤崇寿　君　福井県

ZERO2通信
中島由紀恵　さん　愛知県
工藤明洋　君　秋田県
坂東雅人　君　徳島県
丸内崇穂　君　千葉県
春田　翼　君　神奈川県

10周年記念読者大プレゼント Bブロック当選者発表

豪血寺一族最強伝説シール
- 笹木晃一 君 東京都
- 加藤学 君 東京都
- 鶴郷優 君 東京都
- 大西孝士 君 京都府
- 小松由紀 さん 愛知県
- 道又隼人 君 岩手県
- 岸久美子 さん 青森県
- 安積紋子 さん 千葉県
- 岩岡正夫 君 神奈川県
- 石井正人 君 岡山県

ライジングTシャツ
- 小川岳人 君 千葉県
- 原優 君 山形県
- 河崎暁紀 君 大阪府

バトルガレッガセット
- 櫛田政人 君 神奈川県
- 大秋浩司 君 愛知県
- 高橋孝司 君 東京都
- 宇田津知春 君 宮崎県
- 渡部裕也 君 愛知県
- 志村一茶 君 神奈川県
- 長野守 君 京都府
- 仲本長助 君 大阪府
- 都留光一 君 千葉県
- 碇谷健 君 埼玉県
- 横井康司 君 島根県
- 新井孝司 君 愛知県
- 小林誠二 君 北海道
- 加藤忠治 君 愛知県
- 硲寛平 君 新潟県
- 高木武一 君 栃木県
- 習志野丈 君 愛知県
- 伊達勇人 君 広島県
- 後藤田喜一 君 愛知県
- 仲村祐子 さん 群馬県

疾風魔法大作戦パンフセット
- 平野健司 君 神奈川県
- 堀田充 君 岐阜県
- 小川博士 君 埼玉県
- 沼田賢治 君 福島県
- 湯浅薫 さん 東京都
- 小松美智子 さん 兵庫県
- 野島聡子 さん 兵庫県
- 山添秋子 さん 京都府
- 有明琢郎 君 千葉県
- 三宅晴海 さん 千葉県
- 酒井昭男 君 広島県
- 氏木毅 君 兵庫県
- 石野嵐 君 兵庫県
- 浜野麻里 さん 山口県
- 八頭大輔 君 大阪府
- 富野慶幸 君 千葉県
- 岡部茉莉 さん 東京都
- 喜田太朗 君 神奈川県
- 北野信 君 大阪府
- 板井昭裕 君 大阪府

疾風魔法大作戦インストセット
- 野村直邦 君 奈良県
- 南享介 君 大阪府
- 竹内慶一 君 長野県
- 成田徹 君 静岡県
- 金田章太郎 君 大阪府
- 芹沢誠 君 愛媛県
- 白洲忠敬 君 広島県
- 野沢貴志 君 新潟県
- 金森誠二 君 埼玉県
- 山路清治 君 長崎県
- 野々村潔 君 神奈川県
- 田島丈治 君 兵庫県
- 三浦純三 君 栃木県
- 新島亨 君 香川県
- 西浦覚 君 長野県
- 早川亮二 君 岐阜県
- 阿久根忠 君 宮城県
- 佃佳枝 さん 茨城県
- 利根川春江 さん 石川県
- 宮本治生 君 山形県

SNKポスターセット
- 山本英之 君 茨城県
- 鳥井道晃 君 北海道
- 高橋邦昭 君 千葉県
- 山本哲兵 君 愛媛県
- 安藤寿洋 君 岡山県
- 上島大輔 君 岐阜県
- 三角欣男 君 神奈川県
- 福井敏雄 君 兵庫県
- 島田純一郎 君 愛知県
- 五島幸司 君 岐阜県

ストZERO2ポスター
- 松本佐保 さん 神奈川県
- 源隆行 君 東京都
- 神谷勝信 君 埼玉県
- 小林憲太郎 君 山梨県
- 澤入弘也 君 東京都
- 木村健壱 君 東京都
- 木村智 君 大阪府
- 富山敦史 君 栃木県
- 千葉琢磨 君 神奈川県
- 川出真弘 君 岐阜県

シークレットファイル
- 西原友和 君 福岡県
- 佐々木良太 君 埼玉県
- 林晃佑 君 愛知県
- 寺田将之 君 神奈川県
- 川口悟 君 福岡県
- 根本浩行 君 栃木県
- 伊藤昭暢 君 東京都
- 豊島久幸 君 福岡県
- 片山克彦 君 和歌山県
- 菅野敦史 君 茨城県
- 永嶋しのぶ さん 千葉県
- 大嶋裕之 君 茨城県
- 稲熊直人 君 岐阜県
- 山本普也 君 大阪府
- 横山裕樹 君 新潟県
- 青山陽一 君 神奈川県
- 中口大雅 君 鳥取県
- 松村恒 君 兵庫県
- 道澤亨 君 大阪府
- 硯則夫 君 奈良県
- 宇根洋平 君 広島県
- 石田宏行 君 神奈川県
- 太田智治 君 東京都
- 松原誠 君 兵庫県
- 大河原玄人 君 東京都
- 真野文孝 君 静岡県
- 閻目崇高 君 愛知県
- 野崎真也 君 佐賀県
- 窪寺義幸 君 東京都
- 深井知弘 君 埼玉県

彩京ゲームテレカ
- 有村友宏 君 広島県
- 阿部斉 君 宮城県
- 佐藤克繁 君 岩手県
- 坂井徹吉 君 愛知県
- 早川準 君 岐阜県
- 宮腰研児 君 富山県
- 茂呂陽介 君 埼玉県
- 岡本泰治 君 愛媛県
- 土田勇 君 神奈川県
- 馬場純 君 神奈川県

マリオンキャストキット
- 佐久間英史 君 愛知県
- 平澤もえ子 さん 新潟県
- 滝沢篤志 君 長野県
- 清水優 君 茨城県
- 泉雅規 君 秋田県

ガンバードポスター
- 野村雅弘 君 東京都
- 小原清治 君 熊本県
- 川野真 君 東京都
- 高田和広 君 埼玉県
- 馬場重樹 君 福岡県
- 赤尾嘉洋 君 神奈川県
- 幅亮二 君 北海道
- 田中孝佳 君 東京都
- 増田健一 君 兵庫県
- 長沢カ 君 神奈川県

戦国ブレードポスター
- 上野泰史 君 栃木県
- 佐藤央士 君 大阪府
- 山田知行 君 栃木県
- 村上りか さん 岡山県
- 川又葉子 さん 茨城県
- 樋口厚 君 福島県
- 佐藤健太郎 君 神奈川県
- 西田繁樹 君 北海道
- 大前弘樹 君 和歌山県
- 島田崇史 君 群馬県

彩京パンフセット
- 中村直邦 君 愛知県
- 山本智大 君 北海道
- 小林秋広 君 三重県
- 佐藤真三 君 新潟県
- 井上智博 君 熊本県

CDソフトステークスウィナー
- 三原慶明 君 広島県
- 矢野正矩 君 東京都
- 相原隆宏 君 徳島県

10周年記念読者大プレゼント Bブロック当選者発表

神風拳チラシ
秦稔博 君 長崎県
井原淳 君 埼玉県
鳴神響 君 北海道
左門道範 君 千葉県
成瀬綾一 君 福島県
富谷彰 君 東京都
山形咲恵 さん 千葉県
吉村唯彦 君 宮城県
関根進 君 東京都
八東治武 君 兵庫県

キララ☆スターポスター
田中淳也 君 東京都
坂井直樹 君 新潟県
安井章 君 東京都
漆原真樹 君 大阪府
実川隆 君 千葉県
陶山孝志 君 鳥取県
加藤慶尚 君 愛知県
広瀬裕弥 君 神奈川県
谷山健次 君 長崎県
浜田佳高 君 神奈川県

戦球POP
有馬京子 さん 東京都
石井俊紀 君 東京都
山崎淳也 君 埼玉県
野崎義隆 君 新潟県
武藤良兵 君 千葉県
竹村護 君 愛知県
根岸利恵 さん 群馬県
矢部徹 君 埼玉県
稲村良二 君 大阪府
戸坂礼治 君 大阪府

セガサターン
高木聡 君 栃木県

AM2Tシャツ
竹本英光 君 兵庫県
相馬孝妃 君 千葉県
八尾剛史 君 京都府
西岡均・君 大分県
田中仁 君 神奈川県

インディキャップ
斉藤勇祐 君 静岡県
池田公一 君 宮崎県
岡田大幸 君 大阪府
大吉優 君 茨城県
片山裕樹 君 富山県

スカイターゲットCGイラスト
小野寺新之助 君 宮城県
板倉道斉 君 愛知県

ポストカード&ポスターセット
守屋和 さん 北海道
笹谷俊輔 君 北海道
宮地雄介 君 神奈川県
佐藤公美子 さん 岩手県
中里真由美 さん 群馬県

ガンブレードNYCGイラスト
安宅範康 君 群馬県
浅香雄三 君 鳥取県
古賀深雪 さん 秋田県

マンクスTTジャンパー
宮本尚典 君 大阪府

セガラリーキャップ
遠近俊志 君 高知県

セガラリーポロシャツ
遠山哲司 君 北海道

SR麻雀インストセット
加藤一己 君 愛知県
横井亮 君 愛知県
草野誠 君 神奈川県
垣内智晴 君 福岡県
藤本和範 君 兵庫県
池田康次 君 愛知県
杉谷雄志 君 東京都
柿崎貴之 君 埼玉県
三浦栄一 君 東京都
坂口政利 君 大阪府

SR麻雀ステッカーセット
宮前剛 君 愛知県
松元光史 君 神奈川県
乗兼充生 君 東京都
上野訓廉 君 愛知県
江原俊介 君 埼玉県
大窪哲夫 君 新潟県
佐藤信久 君 岩手県
西村淳一 君 佐賀県
小林康平 君 福井県
小竹真彦 君 石川県

PⅣハガキセット
浜田教生 君 大阪府
小林伸二 君 埼玉県
上村好史 君 高知県
松岡陽 君 熊本県
江崎庄一 君 福岡県
南部博文 君 富山県
稲垣真由美 さん 新潟県
小川聡子 さん 新潟県
田中裕二 君 愛媛県
山根正史 君 島根県

PⅤ豆本セット
須藤嘉一 君 東京都
吉野元晴 君 東京都
須佐卓 君 新潟県
林達也 君 大阪府
森田光春 君 神奈川県
清水貴浩 君 宮崎県
根津伊佐央 君 東京都
伊藤耕一郎 君 千葉県
有馬憲太郎 君 高知県
下田春彦 君 東京都

PⅥ豆本セット
河村大和 君 東京都
岡村浩樹 君 新潟県
寺木省二 君 大阪府
永野俊輔 君 神奈川県
高橋幸男 君 兵庫県
谷川栄一 君 大阪府
小岩井宣宏 君 長野県
木村弘 君 福島県
岩田一洋 君 茨城県

長江幸彦 君 大阪府

PⅤテレホンカード
神田直幸 君 埼玉県
土田勇 君 神奈川県
志村貴生 君 神奈川県
斉藤由紀 さん 千葉県
橋本尊史 君 熊本県
和泉淳 君 福岡県
長谷川裕恭 君 愛知県
新島雄 君 大阪府
林秀和 君 愛知県
青木祐三 君 宮崎県

SR麻雀カレンダー
加藤君夫 君 静岡県
野沢奉文 君 大阪府
渡部隼人 君 群馬県
水野和昭 君 埼玉県
須藤匡一 君 群馬県
渡辺大樹 君 青森県
小松崎久雄 君 茨城県
亀田昌史 君 宮城県
門田誠治 君 東京都
伊集院康隆 君 茨城県

SR麻雀ノート&下敷きセット
根本真武 君 宮城県
木村智之 君 神奈川県
若松正憲 君 福島県
大窪清司 君 岡山県
梅津和夫 君 大阪府
大森只憲 君 東京都
夏山茂 君 千葉県
小野みゆき さん 千葉県
戸塚仁兵 君 東京都
犬澤忠明 君 青森県

PⅣスタンプセット
渡邉博文 君 千葉県
丸山剛 君 富山県
庄司怜史 君 栃木県
一瀬健正 君 山梨県
宮本行庸 君 兵庫県
樋田誠 君 神奈川県
谷口良仁 君 福岡県
佐藤優貴 君 神奈川県
棚原浩二 君 沖縄県
久保和大 君 神奈川県

サイキックフォースポスター
中村大 君 大阪府
瀬戸力哉 君 埼玉県
工藤三津美 さん 青森県
藤田泰之 君 神奈川県
望月美香 さん 静岡県
八木大介 君 埼玉県
黒田有希 さん 千葉県
斉藤栄治 君 埼玉県
貝森治生 君 東京都
平本裕宜 君 福岡県

バブルメモリーズポスター
平野将士 君 千葉県
高谷浩二 君 沖縄県
中村均 君 石川県

長谷川貴弘・君 埼玉県
城内貴志 君 北海道
八塚敏治 君 福岡県
小池克己 君 佐賀県

濤ロスポーツタオル
津江和貴 君 宮崎県
高橋和也 君 青森県
毛利知嗣 君 島根県
山口哲也 君 埼玉県
星祐一 君 東京都
野坂昭彦 君 沖縄県
井坂悦夫 君 青森県
渡利三 君 兵庫県
辻野健治 君 広島県
館山順矢 君 三重県

マジドロバンダナ
竹安隆治 君 大阪府
根原康光 君 千葉県
諏訪雅俊 君 栃木県
宗像弘幸 君 神奈川県
桑原克尚 君 愛知県
中山恵介 君 静岡県
須貝治実 君 群馬県
内山茂 君 東京都
深見実 君 愛知県
西田竜樹 君 東京都
別府慎司 君 群馬県
松岡美樹 さん 北海道
戸田武宏 君 愛知県
池本泰三 君 宮崎県
山本正人 君 富山県
福澤栄昭 君 東京都
加藤誉幸 君 神奈川県
立川和秀 君 熊本県
神谷正登 君 愛知県
渡辺健嗣 君 福井県
近藤一哉 君 埼玉県
松田真由美 さん 神奈川県
田嶋悠 君 新潟県
松橋梨佳 さん 青森県
村澤十三 君 高知県
堀部裕介 君 大阪府
中村洋介 君 富山県
吉成睦 君 福島県
田中絵美 さん 東京都
河西保徳 君 北海道
鈴木裕介 君 静岡県
田村一治 君 福岡県
関口悦一 君 千葉県
山川信 君 大阪府
笹倉秀雄 君 香川県
新居原修 君 宮城県
鴫原望 君 熊本県
柏原達夫 君 愛知県
佐樹利光 君 石川県
井辺篤志 君 神奈川県

でろ〜んでろでろキーホルダー
依知川雅人 君 千葉県
一柳佳織 さん 静岡県
山本一圭 君 岩手県

10周年記念読者大プレゼント Bブロック当選者発表

倉橋政宏 君 愛知県
西野勉 君 東京都
石野勝治 君 東京都
都築亮二 君 長野県
蜂須賀晶 君 三重県
泊竜兵 君 岐阜県
甲斐良樹 君 千葉県

ソウルエッジビデオ

後藤康成 君 岐阜県
佐藤光隆 君 山形県
野口寛記 君 埼玉県
前原武 君 群馬県
馬場猛 君 大阪府
菊池裕輔 君 青森県
坂本文恵 さん 千葉県
吹田幸介 君 青森県

ソウルエッジPOP

外山弘明 君 北海道
久保勇二 君 愛知県
金子真也 君 東京都
中村将司 君 千葉県
加藤文章 君 兵庫県
原晃 君 愛媛県
山崎陽子 さん 和歌山県
山前英寛 君 愛知県
高橋秀明 君 茨城県
中村彰宏 君 大阪府
相根健一 君 京都府
山田ごう 君 東京都
岩田昇 君 東京都
栫寛光 君 福岡県
大島誠志郎 君 千葉県
熊倉友次郎 君 東京都
田沼順一 君 東京都
西原秀卓 君 奈良県
大留健一 君 神奈川県
野口賢一 君 福岡県
佐藤やよい さん 新潟県
乃生博明 君 香川県
前坂祐一 君 愛知県
井上剛 君 山梨県
吉田勝亮 君 群馬県
森岡誠 君 高知県
古閑義弘 君 愛知県
金田明範 君 愛知県
中里裕史 君 福島県
岸田和浩 君 兵庫県
金城勇樹 君 大阪府
中野俊治 君 東京都
伯井健太郎 君 東京都
中島竜憲 君 滋賀県
飯田守泰 君 栃木県
岩倉智宏 君 埼玉県
佐々木智也 君 三重県
百瀬亮一 君 大阪府
堀田勝平 君 奈良県
江崎順一 君 大阪府
ほか300名様

鉄拳2カレンダー

吉田至宏 君 北海道
登坂博和 君 神奈川県
長田臣紀 君 大阪府
林真吾 君 埼玉県
坂井誠 君 千葉県
中塚英樹 君 宮城県
薬田智史 君 茨城県
鈴木成 君 栃木県
水本慎一 君 香川県
市川英明 君 東京都
松隈祐樹 君 兵庫県
田中亮 君 東京都
須藤史 君 大分県
片山絵未 さん 北海道
前田芳範 君 愛知県
小平裕二 君 千葉県
前田雄輝 君 栃木県
高橋雄二 君 北海道
青木実 君 茨城県
増井茂樹 君 埼玉県
佐藤裕一 君 宮城県
山田利貴 君 和歌山県
関口真弘 君 埼玉県
唐沢航介 君 神奈川県
吉岡千亜記 さん 神奈川県
神保一昭 君 東京都
保戸田康一 君 東京都
古守延也 君 滋賀県
小沼正典 君 埼玉県
雷祐樹 君 神奈川県
桜井将成 君 群馬県
古田裕樹 君 愛知県
藤井聡 君 山口県
今野敦子 さん 埼玉県
永田正樹 君 東京都
荒本正則 君 大阪府
田原祥吾 君 東京都
荒木浩一 君 大阪府
庄祥規 君 兵庫県
沢田和顕 君 岡山県
山口菜朋子 さん 福岡県
佐々木俊也 君 山形県
入江学 君 神奈川県
楠英雄 君 愛媛県
宮野伸明 君 東京都
小川百合 さん 島根県
中村武士 君 茨城県
小沼香奈子 さん 静岡県
高見沢真実 さん 東京都
津野一 君 新潟県
今出隆広 君 京都府
田中宏幸 君 高知県
山田絵里 さん 京都府
塩塚誠 君 奈良県
土井剛司 君 岡山県
島田宗範 君 新潟県
佐野友基 君 北海道
中野博夫 君 北海道
山田芳幸 君 三重県
本庄元樹 君 千葉県

ボンバーマンクーラーバッグ

勝見俊弘 君 静岡県
佐藤雄也 君 福島県
市岡翔 君 愛知県

ファイナルロマンスRパズル

山口真治 君 群馬県
小高信行 君 埼玉県
山田裕二 君 埼玉県
高橋真一 君 宮城県
野添博明 君 沖縄県

3DO-REAL

藤田広隆 君 広島県

ブルーフォレスト物語ソフト

西村誠 君 青森県
鈴木幸夫 君 埼玉県
高澤学 君 埼玉県
佐藤圭太 君 北海道
西健喜 君 東京都

ブルーフォレストカレンダー

持田和之 君 千葉県
北村美樹 さん 大阪府
矢野優子 さん 愛媛県
滝本橘花 さん 京都府
太田泰典 君 埼玉県
篠塚良次 君 大阪府
山田敏治 君 千葉県
鈴木智則 君 長野県
豊後勝明 君 福岡県
岸田真吾 君 奈良県
鴨川雅 さん 京都府
清水順一 君 大阪府
北村敏雄 君 北海道
福井潤三 君 滋賀県
東竜二 君 兵庫県
富岡行雄 君 千葉県
新睦夫 君 埼玉県
沼田賢二 君 佐賀県
宮前勝幸 君 石川県
手嶋博史 君 長野県

ブルーフォレストポスター

吉村淳也 君 大阪府
堺雄真 君 愛知県
豊崎みどり さん 宮城県
中島康司 君 京都府
梅嶋亮 君 大阪府

ブルーフォレスト下敷きセット

酒井信作 君 大阪府
楢山ゆうご 君 埼玉県
高津秋成 君 兵庫県
板橋ひとみ さん 東京都
一条伸慶 君 千葉県
御木本一枝 さん 沖縄県
山本利春 君 愛知県
本陣武志 君 兵庫県
三並浩一 君 奈良県
永野敏之 君 宮城県
北原幸男 君 山形県
三島正之 君 熊本県
織田正芳 君 埼玉県
中本浩一 君 宮崎県
ほか6名様

人気シリーズ4たび！

サムライスピリッツ天草降臨

(SNK)

システム解析！

X-MEN vs ストリートファイター

(カプコン)





※イラストは前作のものです

ゲーメスト次号(No.183)は 10月15日(火)発売!!

特別定価530円

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

キャラ別技公開Act.4

バーチャファイター3 (セガ)

©TAITO CORP. 1996



大攻略!

機種別クリアパターン
蒼穹紅蓮隊 (エイティング/ライジング)

コマンド技一挙公開!
DEAD OR ALIVE (テクモ)

実戦コンボ習得!
ファイターズインパクト (タイトー)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (SNK)/レイストーム (タイトー)/ウォーザード (カプコン)/ラストブロンクス (セガ)/ダンシングアイ (ナムコ)/プリクラ大作戦 (アトラス) ほか

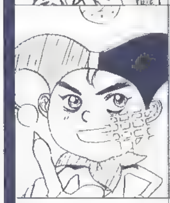




●VC2プレゼントの発表です。実はプレゼントのワッペンが少し増えました。●エンブレムワッペン当選者＝（東京都）原田和穂さん、（千葉県）鈴木菜摘さん、（神奈川県）広田博美さん、（兵庫県）金井左都君、（北海道）浅沼邦彦君、（三重県）岩間一郎君。●特製キャップ＝（千葉県）仲沢久美さん、（北海道）守屋和さん。一部、希望したブツでない方もいらっしゃいますがご容赦下さい。（うえっ、もうスペースが…ではまた♡N、O）



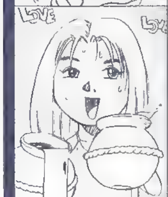
●まずは今回のアルファの攻略、いかがでしたでしょうか？基本的にバージョンアップなので、真面目に攻略してもくだらない為、あのような記事にしてみたのですが、みなさんの感想が聞きたいです。　さて、今度プレステで、あのバカゲー「ナージュ・リーブル」の続編が出るので非常に楽しみ。あのバカバカしいノリを再現してほしい。バリエさん個人的に期待してます。「恋鎖」にも期待してたが発売延期。残念だ。（秋の新番はYAT安心！に期待・J★笹）



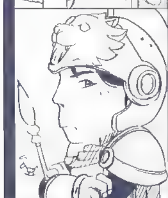
●AMショーの時期がちょーど入稿作業のピークとあって、30日号編集班は会場に行けず。まだ原稿か終わっていないライターとともに編集部で留守番状態だ。そんな悔しさ（？）を仕事にブツけてみたので、今回はかなりいい感じな誌面になっているんじゃないかな？と思ったりするんだけど、いかがなもんでしょう。話変わって、先日、虫歯を抜きました。地獄のような痛みからようやく解放された。みんな、歯はみがこう！（むねたつ）



●先日、「ハイスコアラーの世界」の取材に同行して、石川県の扇ヶ丘レジャーセンターに行ってきました。扇ヶ丘に行ったのは1年半ぶりだったのですが、顔ぶれがほとんど変わっていなかったのでうれしくなってしまいました。また機会があれば行きたいと思います。話は変わって、最近バトルガレッガをやっています。なかなか思ったとうりにはいかず、かなり苦労しています。どうやらあと数カ月はガレッガ漬けの毎日を送りそうです。（京城）



●岩のように重い腰をやっと上げ、遂に引っ越した。前も都心部には多少近かったものの今度はもっと近くなって、ゲーセンには閉まるまで居られるし、何よりも混まないオールナイト上映に気軽に行けるのが嬉しい。そこで早速『THE ROCK』を公開日に観賞。確かにおもしろかったんだが、もしかして概要は『エグゼブティブ…』と同じ？未公開で断言はできないけど、頼むから『スピード』と『ダイハード3』にはならないで。（アディトシ）



●今回のショーで一番気になったのが「G-ダライアス」。FX-1を使っているので、半透明や光などの演出が美しいものになるかもなぁ。楽しみ。ADKの「スプライツ」は左右分割画面の対戦シューティングというヘンなジャンルだが、やってみたらこれがなかなか。やるなら対人対戦でしょう。

（今さらピンボール始めた　Fu-Bu-Ki=GED）



●あれ？これって何月号だっけ？なんか最近ずっと会社にいるせいか、曜日もわからなきゃ時間もあやしくなっている。まあ、この号が発売されるころには沖縄から帰ってきてリフレッシュされているはず。あとは冬に向かってスキーの準備をするだけだ。（実家から車を持ってきたけど、非常に遅い。やっぱり車は速くなきゃね。フェラーリを買う夢を追い求め…キャサ夫）



●最近、なぜかバトルガレッガの魔法キャラ使用コマンドをよくミスる。そのため、ミスったときは、最初に自分が使っていたフライングバロンを使ってプレイしているのだが、今やってもやはりこの機体はつらい。しかし、クリアできないほどではないので、地道にやっていくつもりだ。でも、なんであんなにコマンドをミスるのかなぁ…。

（KMT）



●この号が出るころにはレイストーム、ムックの原稿を書き終わって、2000万点目指してレイストームを死ぬ程やりまくってることでしょう。レイストームもいい感じのシューティングゲームだが、ライジングのバトルガレッガもこれまたおもしろいシューティングゲームだと思う。しかもこの後は蒼穹紅蓮隊も発売されることだし今年はシューティングの年ですね。

（フニャ夫）

OPINION

論　ゲーム性は基本コンセプトから語ろう

石井ぜんじ

バーチャファイター3など最近の対戦格闘ゲームは、発表されると同時に調べに入るプレイヤーが現れてきた。この「調べ」とは、コマンド技の発見であったり、技の出る速さ・隙の程度を調べることなどである。

「調べ」を行うことは、いきなり対戦を行うより確かに結果的に早く役に立つ。また、マニアにとって調べることは面白い作業である。だが、このこと自体が、ゲームの1ジャンルとして進化の末期にあることを示してはいないか。

対戦でもシューティングでもパズルでも、最初に大ヒットするときは見た目のインパクトと共に、斬新なゲーム性が魅力である。ヒットすると、次の作品では1作目の基本ルールを元に、オプションとなる新しいゲーム性が加わっていく。

なぜなら、プレイヤーはすでにわかっているゲーム性では満足できないからである。そこで、本来の面白さであった以外の部分で、新システムが加えられていく。

だが、これは画期的な進化ではない。基本システムの改良はされるべきだが、それ以降の新システムは結局は付随したものにすぎない。結局早めに謎は解かれてしまう。そのうち、限界に達するとプレイヤーはシリーズそのものに飽きがきてしまう。

このような、オプションのゲーム性が加わっていくのは、しかたのないことだし、プレイヤーをひきつけてくれることは事実である。だが、1～2作目の新鮮な感動はないし、あっても長続きしない。すでに何をどうしたらいいか、だいたいわかっているから魅力が薄いのである。

システムを改良しよう、オプションを加えようという試み、思想は対戦格闘以前にはほとんどなかった。この思想は非常に素晴らしく、現在の対戦格闘ゲームの隆盛はそこにあるといっても過言ではない。だが、それと平行して、画期的なゲーム性、根本的なシステム変更を考えていかないと結局行きづまる。

オプションのゲーム性を付け加えていくだけがゲームの進化であると思っているなら、それは危険なことである。作り手がそう思っていたら一定レベル以上のとびぬけて面白いものは生まれないだろう。プレイヤーがそう思っていたら、ゲームにはもう飽きたと錯覚してしまうだろう。

本当に面白いゲームは、面白いが何をどうしたらよいかすらわからないものである。そんな斬新なゲームは受け入れられない危険もある。だが、それを成り立たせていかないと発展性はない。ゲームの根源的思想の次元で語ることが、革新的面白さを生むのだ。

表紙の裏をとれ

サイク描く予定ではあったんですけどケンでいいっしょ。

漫画の難しさにぶち当たる今日このごろ、どれだけ分かりやすく、しかもカッコ良く…上を見渡すとキリが無い。の割には締め切り来るし…本当、漫画描いてる人ってすげえぜゴロタンびっくりだ!!でも俺もあきらめずに上を目指してガンバルぜっ！よろしくっ！08で君と握手！

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●5月30日・6月15日号で締め切った「10周年記念テレホンカード全員サービス」の発送がようやく完了しました。遅れた理由は色々あるけれど、皆ちゃんと応募要項は読んでくれよ、頼むから。そういう事情なので、9月までにもらった未着の問い合わせハガキには、発送をもって回答とします。10月以降は事故ってたりとかがあるので、ハガキのみにて受けつけます。本当にゴメンナサイでした。

GAMEST　10月30日号

■平成8年10月30日発行　第11巻23号通巻182号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　吉田和真　花沢貴宏　松田史征
名女川太郎　嶋田雄吾　田川雄一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



臨戦態勢
FIGHTERS IMPACT

今回は、対戦で役立つワンポイントアドバイスと、4キャラのコマンド公開だ！

担当：ももやん

もうそろそろ、出回り始めている（と思われる）ファイターズインパクト。今回は対戦時に気になる起き上がりについてと、前回紹介できなかった残り4キャラの技表をバーンと載せてみよう。

起き上がり攻防戦

いままで、何度かこのゲームのシステムについて紹介してきたが、はっきりと説明していなかったものがあった。それは、起き上がり時の行動についてだ。最初は軽視していたのだが、実は複雑なことが判明したので、説明しておこう。

起き上がり時に取れる行動は、基本的に5つある。レバーやボタンで決められているのだが、それについては下の表をみてほしい。また、表には表記していないが、レバーやボタンに触れなければ、起き上がりを遅らせることができるぞ。対ストリートファイト戦で使うことになるはずだ。

実戦で表の通りにボタンを押してみても、ヘッドスプリングばかり出てしまうことはないだろうか？その原因は、レバーが入っていることにある。起き上がり時の最優先はレバーであり、ボタンによる行動を取りたければ、レバーをニュートラルにする必要があるからだ。これを知らないと、いつかピンチを招くことになるだろう。

表中の「何もしない」以外は、全ての行動に攻撃判定があるのだが、これは状況によって使い分ける必要がある。特に、パンチボタンによって出せる攻撃は中段になっているので、下段を攻撃するキックボタンとうまく使い分けていきたい。

パンチとキックだけですみそうだが、絶対に出してはいけない状況がある。それは、「相手が頭側にいる」状態だ。この状態でパンチ、キックで起き上がってしまうと反対側に攻撃をしてしまい、大きな隙を作ることになってしまうからだ。こんなときは「何もしない」か、レバーを相手方向に入れて「後方ヘッドスプリング」で起き上がるしかないだろう。

うつぶせ状態で倒れた場合は、行動が制限される。レバーによるヘッドスプリングができなくなるのだ。パンチ、キックによる攻撃は、仰向け状態とは逆に、頭方向に攻撃をすることに注意しよう。相手が足側にいる場合は、何もしないで起き上がるしか選択はないのだ。



この状態でパンチ起き、キック起きをしてしまうと…、

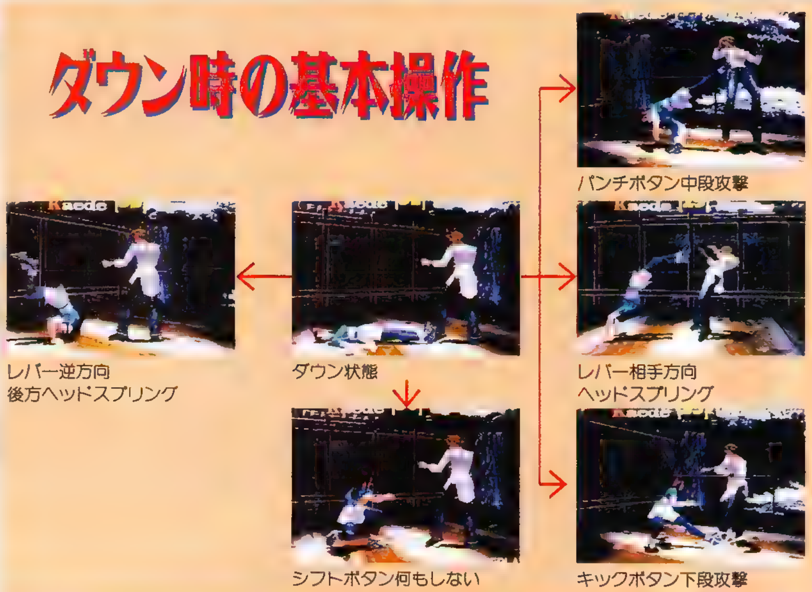


こうなってしまうのだ。後ろからコンボ確定ですな。



うつぶせでは、ヘッドスプリングができないので注意。

ダウン時の基本操作

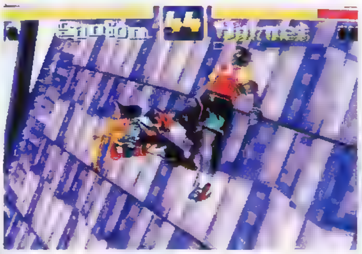


サンソン・テコンドー 全技コマンド表

通常P	チュモク・ジャブ	P
	チュモク・コンボ（PP）	PP
	パロストレート	→+P
	ロー・パロストレート	↓+P
通常K	ハイ・トーリョ	K
	ダブルハイ・トーリョ（KK）	KK
	ネリョ・ストレートヒール	→+K
	ロー・トーリョ	↓+K
	ロー・ヨプチャ	↘+K
	トラ・バックスピン	←+K
J	ジャンプ・アプチャキック	ジャンプ上昇中K
	ジャンプ・ヨプチャキック	ジャンプ下降中K
	ジャンプ・パンデトーリョ	垂直ジャンプ中K
b	パルク・エルボー	背を向けてP
	ヨプチャ・ターンキック	〃 K
	ヨプチャ・ターンロー	〃 ↓+P
d	パワーヒール	相手ダウン中に↓+K
コマンド	アプチャ・トゥキック	←→K
	ヨプチャ・サイドキック	→+[S+K]
	トラ・ハーフスピン	[S+K]
	ヨプチャ・ニークラッシュ	↓+[S+K]
	ネリョ・クロスヒール	→→K
	ピットロ・ツイストキック	↙+[S+K]
	トラ・ソバット	←+[S+K]
	コロ・フックキック※	[P+K] ※蹴り後片足立ち
	コロ・スピンキック※	←+[P+K]
	コロキープ・キック	片足立ちからK
	コロキープ・ヒールキック	片足立ちから→+K
小ジャンプ	エアロ・ダブルトーリョ	Sホールド+→
投	レッグスラッシュ	相手近くで[S+P]
	バック・ステップサマーソルト	〃 背後から[S+P]
	ステップサマーソルト	〃 ←+[S+P]



前進しながら攻撃できる、ヨプチャ・サイドキック。



相手の下段キックをとる、膝固脚極。



SANSON

サンソン・合気 全技コマンド表

通常P	縦拳	じゅうけん	P
	縦拳掌打(PP)	じゅうけんしょうだ	PP
	掌打	しょうだ	→+P
	手刀斬り	しゅうとうぎり	↘+P
	下穿	かせん	↓+P
	逆手刀斬り	ぎゃくしゅとうぎり	←+P
通常K	中段回し蹴り	ちゅうだんまわしげり	K
	前蹴り	まえげり	→+K
	掃脚	そうきゃく	↓+K
	膝砕き	ひざくだき	↘+K
	臥突脚	がとつきゃく	↙+K
J	飛び二段蹴り	とびにだんげり	ジャンプ中K
	飛び正拳突き	とびせいけんづき	ジャンプ中P
b	逆横面打ち	ぎゃくおうめんうち	背を向けてP
	返し前蹴り	かえしまえげり	〃 K
	回転脛払	かいてんすねばらい	〃 ↓+P
	立踵	りっしょう	〃 ↓+K
d	朽木踏	くちきぶみ	相手ダウン中に↓+K
コマンド	猿臂	えんぴ	[P+K]
	猿臂から裏拳	えんぴからうらけん	[P+K]・P
	立て猿臂	たてえんぴ	→→P
	鎖骨砕き	さこつくだき	→↘↓↙←P
	水月貫	すいげつぬき	→↓↘K
	回し蹴りだまし	まわしげりだまし	K後すぐにS
小ジャンプ	八双飛び	はっそうとび	Sホールド+→
投	四方投（前）	しほうなげ まえ	相手近くで[S+P]
	四方投（後）	〃 うしろ	〃 ←+[S+P]
	膝当裏捨身投	ひざあてうらすてみなげ	〃 背後から[S+P]
	角落	すみおとし	〃 →↓↘P
	足鋏投	あしばさみなげ	〃 相手に背を向けて[S+P]
受け投※	一本捕脇固	いっぽんどりわきがため	相手の上・中段攻撃と同時に [S+P]ホールド+←（パンチ捕り） OR [S+K]ホールド+←（キック捕り）
	七里極	しちりぎめ	
	首捻	くびひねり	
	大外刈足締	おおそとがりあしじめ	
	足甲踏腕固	あしこうぶみうでがため	
	片羽眉間割	かたはみけんわり	相手の下段攻撃と同時に [S+P]ホールド+↓（パンチ捕り） OR [S+K]ホールド+↓（キック捕り）
	膝固脚極	ひざがためあしぎめ	

※受ける技によって取り方が変化

サンソン・マーシャル 全技コマンド表

通常P	スタンジャブ	P
	スロートワンツー（PP）	PP
	コンビネーションアッパー（PPP）	PPP
	エルボーニードル	→+P
	ショートアッパー	↘+P
	スクアトパンチ	↓+P
	ナックルウィップ	←+P
通常K	ウィップキック	K
	サイドキック	→+K
	ロー・スラストキック	↓+K
	ヒールスイープ	↘+K
	サイドスピンキック	←+K
J	ジャンプストレート	ジャンプ中P
	ジャンプ・ヒールキック	ジャンプ下降中K
	ジャンピング・ソバット	ジャンプ上昇中K
b	ターン・エルボー	背を向けてP
	タイガーテイルキック	〃 K
	ターン・ローバックナックル	〃 ↓+P
	ターン・スイープ	〃 ↓+K
d	サッカーボールキック	相手ダウン中に↓+K
	フットスタンプ	相手ダウン中に↑+POR↑+K
コマンド	ピボット・キック	↓↙←K
	ライジングニーキック	↓↘→K
	ドラゴンテイルキック	[S+K]
	ラッシュキック	→+[S+K]
	レイボウキック	→→K
	チェリーブロッサムキック	[P+K]
	スリップ・バックブロー	←↙↓↘→P
	アッパーバックナックル	↓↙←P
小ジャンプ	エアロ・スラストキック	
投	キャプチュード	相手近くで[S+P]
	バックドロップ	〃 背後から[S+P]
	ニーラッシュ	〃 ←+[P+K]

ベルンハルト・劈掛　全技コマンド表

通常P	摔掌	しゅしょう	P
	摔掌から蹬掌（PP）	しゅしょう　とうしょう	PP
	摔掌から連掌（PPP）	しゅしょう　れんしょう	PPP
	掛掌	かしょう	→+P
	劈掌托掌から掛掌	ひしょうたくしょう　かしょう	↘+P・P
	按掌	あんしょう	↓+P
	抱掌靠掌	ほうしょうこうしょう	←+P
通常K	蹬脚	とうきゃく	K
	前掃腿	ぜんそうたい	↓+K
	後掃腿	こうそうたい	↘+K
J	連環脚	れんかんきゃく	ジャンプ（上昇）中K
	仆腿	ぼくたい	ななめジャンプ下降中K
b	白蛇纏身	はくじゃてんしん	背を向けてP
	旋風脚	せんぷうきゃく	〃　K
	転手	うんしゅ	〃　↓+P
d	跪膝	きしつ	相手にダウン中に↓+P
コマンド	半旋風脚	はんせんぷうきゃく	[S+K]
	扁楼脚	へんとうきゃく	↓+[S+K]
	二郎担山	じろうたんざん	←↙↓↘→[S+P]
	通天砲	つうてんほう	→↓P
	通天砲（中段）	つうてんほうちゅうだん	→↓[P+K]
	搓歩托天掌	さほたくてんしょう	→→P
	撃襠捶	げきとうすい	→→[P+K]
	堤籠換歩	ていろうかんぽ	SS
小ジャンプ	金蛇伏地	きんじゃふくち	Sホールド+→
投	掛	かとう	相手近くで[S+P]
	背撃盤肘	はいげきばんちゅう	〃　背後から[S+P]
	双　掌	そうとうしょう	〃　→←P
	虎撲	こぼく	〃　←→[S+P]
	五打連環劈	ごだれんかんへき	〃　→←↓→P
受け投	十字手	じゅうじしゅ	→↘↓↙←P
	劈山掌	へきざんしょう	十字手から自動
	取眼突喉	しゅがんとつこう	十字手中P
	虎抱	こほう	〃　[S+P]



目を攻撃するえげつない投げ技、取眼。



ダメージが半端じゃない、五打連環劈。



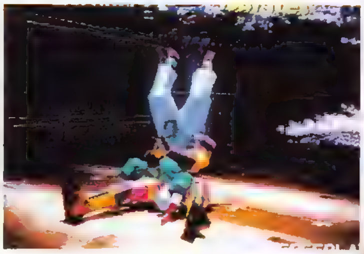
ベルンハルト・合気　全技コマンド表

通常P	縦拳	じゅうけん	P
	縦拳掌打（PP）	じゅうけんしょうだ	PP
	掌打	しょうだ	→+P
	手刀斬り	しゅとうぎり	↘+P
	下穿	かせん	↓+P
	逆手刀斬り	ぎゃくしゅとうぎり	←+P
通常K	中段回し蹴り	ちゅうだんまわしげり	K
	前蹴り	まえげり	→+K
	掃脚	そうきゃく	↓+K
	膝砕き	ひざくだき	↘+K
J	飛び二段蹴り	とびにだんげり	ジャンプ中K
	飛び正拳突き	とびせいけんづき	ジャンプ中P
b	逆横面打ち	ぎゃくおうめんうち	背を向けてP
	返し前蹴り	かえしまえげり	〃　K
	回転脛払	かいてんすねばらい	〃　↓+P
	立踵	りっしょう	〃　↓+K
d	朽木踏	くちきぶみ	相手ダウン中に↓+K
コマンド	猿臂	えんぴ	[P+K]
	猿臂から裏拳	えんぴからうらけん	[P+K]・P
	揚げ猿臂	あげえんぴ	→→P
	鎖骨砕き	さこつくだき	→↘↓↙←P
	鼓膜破り	こまくやぶり	←↙↓↘→P
小ジャンプ	八双飛び	はっそうとび	Sホールド+→
投	四方投（前）	しほうなげ　まえ	相手近くで[S+P]OR→+[S+P]
	四方投（後）	〃　うしろ	〃　←+[S+P]
	膝当裏捨身投	ひざあてうらすてみなげ	〃　背後から[S+P]
	角落	すみおとし	〃　→↓↙P
	面殺	めんごろし	〃　→↘↓↙←[S+P]
受け投※	一本捕脇固	いっぽんどりわきがため	相手の上・中段攻撃と同時に
	七里極	しちりぎめ	[S+P]ホールド+←
	首捻	くびひねり	OR [S+K]ホールド+←
	大外刈足締	おおそとがりあしじめ	
	足甲踏腕固	あしこうぶみうでがため	
	片羽眉間割	かたはみけんわり	相手の下段攻撃と同時に
	膝固脚極	ひざがためあしぎめ	[S+P]ホールド+↓
			OR [S+K]ホールド+↓

※受ける技によって取り方が変化

ベルンハルト・空手　全技コマンド表

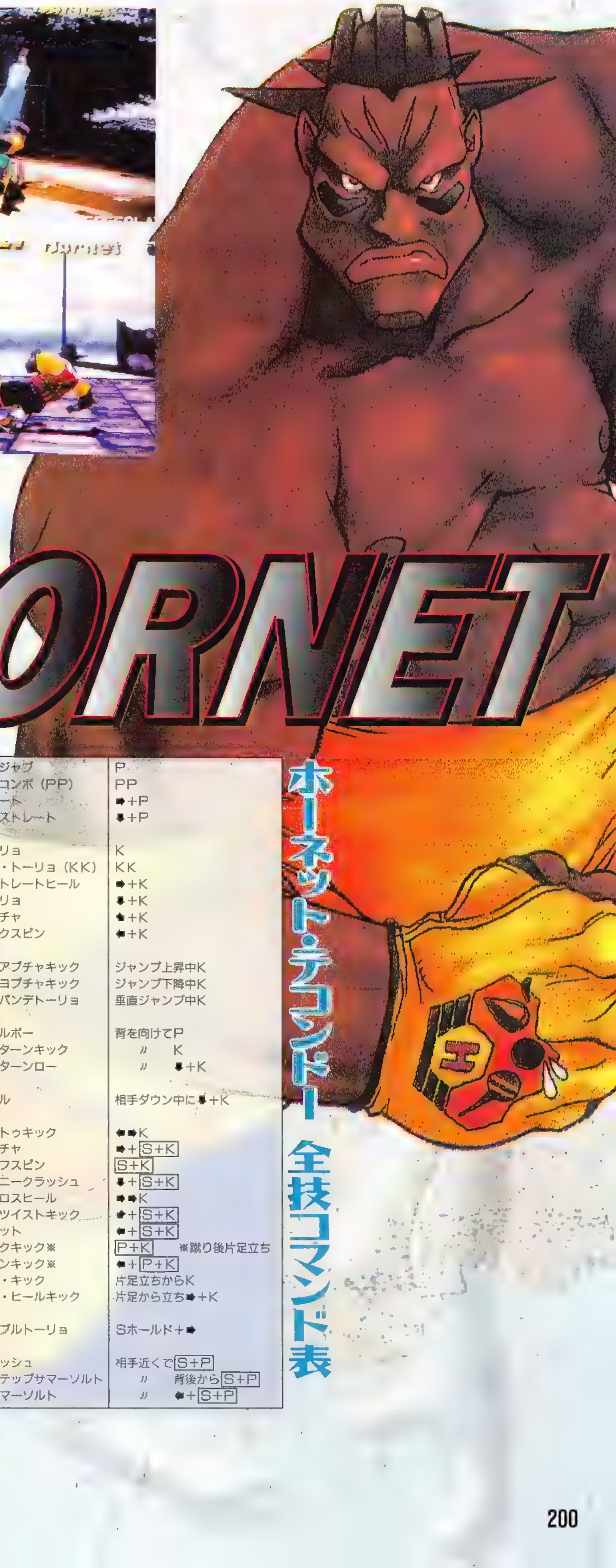
通常P	上段突き	じょうだんづき	P
	二段突き（PP）	にだんづき	PP
	中段突き	ちゅうだんづき	→+P
	しゃがみ正拳	しゃがみせいけん	↓+P
	裏拳	うらけん	←+P
通常K	上段回し蹴り	じょうだんわましげり	K
	連蹴り（KK）	れんげり	KK
	下り連蹴り（K↓K）	くだりれんげり	K↓K
	中段横蹴り	ちゅうだんよこげり	→+K
	下段回し蹴り	げだんまわしげり	↓+K
	水面蹴り	すいめんげり	↘+K
	上段後ろ回し蹴り	じょうだんうしろまわしげり	←+K
J	飛び前蹴り	とびまえげり	ジャンプ（上昇）中K
	飛び横蹴り	とびよこげり	ななめジャンプ下降中K
	飛び正拳突き	とびせいけんづき	ジャンプ中P
b	逆水平打ち	ぎゃくすいへいうち	背を向けてP
	上段後蹴り	じょうだんうしろげり	〃　K
	下段水平打ち	げだんすいへいうち	〃　↓+P
	返し足払い	かえしあしばらい	〃　↓+K
d	正拳落とし	せいけんおとし	相手ダウン中に↓+P
コマンド	旋転浴びせ蹴り	せんてんあびせげり	←→K
	瓦割	かわらわり	↓↘→P
	飛燕蹴り	ひえんげり	↓↘→K
	蛇突	じゃとつ	→→P
	虚空撃	こくうげき	→↓↘P
	虚空脚	こくうきゃく	→↓↘K
	関節蹴り	かんせつげり	↓+[S+K]
	陰陽蹴り	いんようげり	[S+K]
	中段回し蹴り	ちゅうだんまわしげり	↓↙←K
	蹴り振り向き	けりふりむき	K後すぐにS
	天空突き	てんくうづき	[P+K]
小ジャンプ	百舌鳥蹴り	もずげり	Sホールド+→
投	衝波	しょうは	相手近くで[S+P]
	裸絞め	はだかじめ	〃　背後から[S+P]
	逆一本背負	ぎゃくいっぽんぜおい	〃　→↘↓↙←P
	取眼	しゅがん	〃　←↓↙P



最大の攻撃力を誇る、ホーネットスパイラルドライバー。



ストリートファイト特有の、スライディングキック。



HORNET

ホーネット・ストリートファイト 全技コマンド表

通常P	スイングナックル	P
	スイングバック（PP）	PP
	スイングバックハンマー（PPP）	PPP
	ミドルストレート	→+P
	スイングアッパー	↘+P
	ロー・バックブロー	↓+P
	ダブルハンマーダウン	←+P
通常K	ハイキック	K
	ミドルフロントキック	→+[S+K]
	ボトムキック	↓+K
	スライディングキック	↘+K
	バックスピンキック	←+K
J	ジャンプハンマーダウン	ジャンプ中P
	ジャンプスラストキック	ジャンプ中K
b	バックキック	背を向けてP
	バックスイング	〃 K
	バックスライディングキック	〃 ↓+K
d	ホースシュープレス	相手ダウン中に↓+K
	ダブルニードロップ	相手ダウン中に↑+POR↑+K
コマンド	パワースイング	[P+K]
	ニーリフト	↓↘→K
	ラッシングストレート	←→P
	ドロップキック	[S+K]
	ショルダーチャージ	→↓↘P
小ジャンプ	ダブルハンマーナックル	Sホールド+→
投	クロスアームプレス	相手近くで[S+P]
	ジャーマンスープレックス	〃 背後から[S+P]
	ヘッドバット	〃 ←↓↘[P+K]

ホーネット・プロレス 全技コマンド表

通常P	パワースラップ	P
	ワンツースラップ（PP）	PP
	エルボースマッシュ	↘+P
	ローストレート	↓+P
	エルボースマッシュ	↘+P・K
通常K	ハイキック	K
	ヘビーサイドキック	→+K
	ツイスターキック	↘+K
	ロー・スピンキック	↓+K
	レバーソバット	←+K
J	ジャンプハンマーダウン	ジャンプ中P
	ミサイルキック	ジャンプ中K
b	リバース・ラリアット	背を向けてP
	カンガルーキック	〃 K
	ローカンガルーキック	〃 ↓+K
d	ストンピング	相手ダウン中に↓+K
	ヒップドロップ	相手ダウン中に↑+POR↑+K
コマンド	ダッシュラリアット	→→P
	フラミンゴ・ヘッドバット	[P+K]
	エルボースタブ	←→P
	ライジングチョップ	↓↘→P
	ダブルチョップ	↓↘→P・P
	ハイフロントキック	←→K
	ホイールキック	↓↙←K
小ジャンプ	ダブルハンマープレス	Sホールド+→
投	ハイスピードブレンバスター	相手近くで[S+P]
	バックドロップ	〃 背後から[S+P]
	アトミックドロップ	〃 背後から←+[S+P]
	パワーボム	〃 →↓↘+P
	ホーネット・スパイラルドライバー	〃 ←↓→↓→[P+K]
	リフトアップ	〃 →←P
	パトリオットアッパー	リフトアップ中に↓↑P
	フォワードホールド	↓↘→S
	テイクバック	フォワードホールド中に→←P

ホーネット・テコンドー 全技コマンド表

通常P	チュモク・ジャブ	P
	チュモク・コンボ（PP）	PP
	バロストレート	→+P
	ロー・バロストレート	↓+P
通常K	ハイ・トーリョ	K
	ダブルハイ・トーリョ（KK）	KK
	ネリョ・ストレートヒール	→+K
	ロー・トーリョ	↓+K
	ロー・ヨプチャ	↘+K
	トラ・バックスピン	←+K
J	ジャンプ・アプチャキック	ジャンプ上昇中K
	ジャンプ・ヨプチャキック	ジャンプ下降中K
	ジャンプ・パンデトーリョ	垂直ジャンプ中K
b	パルク・エルボー	背を向けてP
	ヨプチャ・ターンキック	〃 K
	ヨプチャ・ターンロー	〃 ↓+K
d	パワーヒール	相手ダウン中に↓+K
コマンド	アプチャ・トゥキック	←→K
	ハイ・ヨプチャ	→+[S+K]
	トラ・ハーフスピン	[S+K]
	ヨプチャ・ニークラッシュ	↓+[S+K]
	ネリョ・クロスヒール	→→K
	ピットロ・ツイストキック	↘+[S+K]
	トラ・ソバット	←+[S+K]
	コロ・フックキック※	[P+K] ※蹴り後片足立ち
	コロ・スピンキック※	←+[P+K]
	コロキープ・キック	片足立ちからK
	コロキープ・ヒールキック	片足から立ち→+K
小ジャンプ	エアロ・ダブルトーリョ	Sホールド+→
投	レッグスラッシュ	相手近くで[S+P]
	バッグ・ステップサマーソルト	〃 背後から[S+P]
	ステップサマーソルト	〃 ←+[S+P]

ユキヲ 全技コマンド表

通常P	手甲打ち	しゅこううち	P
	手甲打ち刈り下ろし（PP）	しゅこううちかりおろし	PP
	肘打ち	ひじうち	➡+P
	肘逆手返し	ひじさかてがえし	➡+P・P
	二段大爪	にだんだいそう	↘+P
	土竜斬り	もぐらきり	⬇+P
通常K	回し踵蹴り	まわしかかとげり	K
	追い払い蹴り	おいはらいげり	➡+K
	二段追い払い蹴り	にだんおいはらいげり	➡+K・K
	あん馬蹴り	あんばげり	↘+K
	前屈蹴り	ぜんくつげり	⬇+K
J	空中十字突き	くうちゅうじゅうじづき	ジャンプ下降中P
	空中大爪	くうちゅうだいそう	ジャンプ上昇中P
	空中回転蹴り	くうちゅうかいてんげり	ジャンプ中K
b	影払い	かげばらい	背を向けてP
	裏蹴り	うらげり	〃 K
	羽根払い	はねばらい	〃 ⬇+P
	伏せ蹴り	ふせげり	〃 ⬇+K
d	双手落とし	もろておとし	相手ダウン中に⬇+P
	椰子落とし	やしおとし	相手ダウン中に⬆+POR⬆+K
コマンド	大鋏み	おおばさみ	⬅➡[P+K]
	尖塔蹴り	せんとうげり	[S+K]
	足刈り	あしがり	⬇+[P+K]
	蜘蛛蹴り	くもげり	⬇+[S+K]
	十字突き	じゅうじづき	⬇↘➡P
	串刺し蹴り	くしざしげり	➡➡K
	暴れ独楽	あばれごま	⬅⬇➡[S+P]
	地蟲襲	ちむししゅう	➡⬇↘K
	蟹足 ※	かにあし	[S+P+K]
	蟹蹴り	かにげり	蟹足中にK
	下段蟹蹴り	げだんかにげり	蟹足中に⬇+K
	波返し	なみがえし	蟹足後方戻り中[P+K]
小ジャンプ	螺旋崩し	らせんくずし	Sホールド+➡
投	首吊り絞め	くびつりじめ	相手近くで[S+P]
	人梯子	ひとはしご	〃 背後から[S+P]
	畳返し	たたみがえし	〃 ➡⬅[S+P]

※蟹足
ブリッジ状態の姿勢、この姿勢のまま前後移動可。蟹足中は蟹蹴り、下段蟹蹴り、波返し以外の攻撃は不可、蟹足中Sボタンで後方戻り、Pボタンで前方戻り。





蟹足から突然攻撃できる波返し。



3ヒットする十字突き。連続技のお供だ。

メッセが戦場と化した幕張インパクト！

9月12～14日まで幕張メッセで行われたAMショーで、ファイターズインパクトが出展されたぞ。ただ出展しただけではなく、「幕張インパクト」と称して5人勝抜きでレアな賞品がもらえるミニゲーム大会も行われたのだ！

当ゲームを担当しているもやんと長崎奉行も、この情報を聞き付けて、タイトブースに直行！合気柔術サンソンに導かれるままに参戦。

負けるのが恐ろしくなった長崎奉行が「やりこんでいるオレたちが参戦するのは、ズルくないか？」などと闘う前に負けを認めるようなヘッポコ発言をするが、「馬鹿だな、長崎奉行君。AMショーに来る若者は、猛者ぞろいなんだぞ。手を抜いたら、ぼくたちが危険なんだぞ」と言い聞かせて、気を引き締める。

で結果は…二人とも勝ち抜いちゃいました。なんか悪いね。てへ。以上終わり。







次号予告

よお、巷では早くも大人気のホーネット様だ。あまりの人気っぷりで、どこのゲーセンでもオレさましか使ってない、って言うじゃねーか。かわいそうだから、ほかの奴も使ってやってくれや。

次号は、連続技をバーンと大紹介する予定だ。気合はいってるぜ。の。

生きのこるための知識

屠竜1面攻略　今回は稼ぎパターン重視

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

EIGHTING
RAIZING 1996

敵全破壊

担当：VMT-RED

機体選びは…

3機種から自機を選べるこのゲーム、まずは自分に合った機体を見つけよう。

各機体の特性などはこれまでの紹介記事中で解説済みなので、だいたいわかってるよね。

ゲーメスト編集部でもある程度やり込んでみた結果、一番使いやすいのはやはり、八指多課長機である「屠竜」であろう、という結論に達した。

強さの秘密?は、PINPOINTのウェブが扱いやすく、発射されるファイヤーボールの威力が高い、という点につきる。

自機のスピードは、スピード狂のA級シューターにはもの足りないかも知れないが、一般的にはちょうど良い速さだと思う。

以上のような理由で、ゲーメストの攻略では主に「屠竜」の使用のパターンを紹介していく予定だ。

残る2機種、「紫電」と「鵬牙」について見てみよう。

朏良太機である「紫電」は、「屠竜」を使った後にプレイするとはっきりわかると思うが、誘導レーザーの威力の低さがつらい。集中型であるBOU-RYUを使っていても、ちょっと耐久力のある敵が出て来ると押されてしまいがちなのだ。ショットパワーの低さをカバーするために、スピードの速さを生かしたパターン作りと、そのスピードを確実に制御する腕が要求される機体だ。

残るはリカちゃん機、「鵬牙」だが、これはもう完全にマニア向け機体。パワー型の機体ではあるものの、肝心の拡散型のウェブのRANDOMの扱いにくさが初心者お断りムードを高めている。

集中型のMU-SOUは、「屠竜」のPINPOINTと同様に使いやすいウェブだが、発射されるレーザーがあまり威力は期待できない。

そんなわけでつらい戦いを強いられる「鵬牙」だが、最大照準数が3機種中最大の8となっていて、最大倍率も6倍と高く、高得点を狙える機体である（といいなぁ…）。

「屠竜」に比べるとちと苦戦しそうな「紫電」と「鵬牙」だが、それぞれ独自の魅力、ゲーム性を持った機体なので、ゲーメストでも次号から扱っていく予定だ。期待していてくれ。

攻略に入る前に…プレイスタイルによるパターンの違いについて

どんなゲームでも大なり小なりあることだけど、この蒼穹紅蓮隊においても、とりあえず先に進むプレイと、スコアを狙うプレイではかなりやることが変わってくる。

そこで、この蒼穹紅蓮隊の攻略はなかなか先に進めないシューティング初心者ための、**とにかく生き延びて先の面を見るための攻略**と、目ざせハイスコアのコーナーにのっているようなハイスコアを見て、どうやったらこんな点が出るんだよオイーといつも思っている人のための、**とにかく稼ぐ!攻略**に分けていく。

シューティング初心者には先の面を自力で見る楽しさを、とりあえず自力で先の面に行ける人には、工夫を重ねることでスコアがバリバリ上がる点稼ぎの楽しさを、この蒼穹紅蓮隊というゲームを通して感じてほしい。

今回はまだ1面ということもあり、稼ぎ攻略のほうをメインにしていく。1面は簡単なので、慣れたらこの記事を参考に稼ぎにもチャレンジしてみよう。

稼ぎの基本

照準数とそれに対応した倍率は前回解説ずみなのでそちらを読んで頭に入れておいてほしい。

このゲームで高得点を狙うには、まず基本点の高い敵を意識し、可能なかぎりその機体の最高倍率で破壊していく事が一番重要。1面は戦車の点が高い（1万1000点）ので、こいつらをいかに4倍で撃っていくかがポイント。

ボスについても同様で、屠竜の場合、ボスのすべてのパーツ、本体をすべて4倍でいただける。

あとは面クリア時の全敵破壊ボーナスの50万を取ること。ザコ一匹逃しても1%残存で22万落ちになるので、点の安いザコについてはあまり無理に倍率をかけずに、逃さず撃つことを重視しよう。

1面・企業集合都市「東京」稼ぎパターン

ゲームがスタートし「眼下の敵に照準せよ」のメッセージが出ると、後方低空から敵機が出現する。こいつらは6機編隊×2なので、最大照準数が6の屠竜には都合が良い。

6機照準したらレーザー発射を2セット行えば良い。

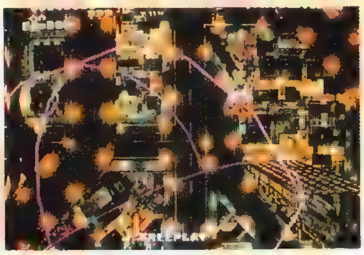


低空にザコ6機編隊×2。問題な〜し。

1機1000点なので2編隊撃ち終えた時点で4万8000点入っているはず。

すぐに今度は上空から4機編隊の緑ザコが降下して来るが、とりあえず照準だけ付けておき、泳がせておく。こいつらは弾は撃ってこないが、自機と同じ高度まで降りてきているのでぶつからないよう注意。

緑ザコに照準を付けて少し待っていると、後方低空から通称〝戦車〟が3台現れるので、2台照準して誘導レーザー発射。

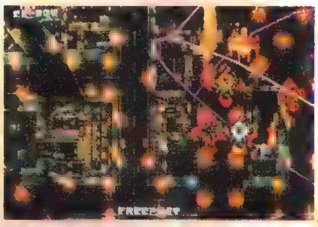


緑ザコ×4と下からの戦車×2をセットで。

残った低空の戦車に照準を付けたらすぐに後方上空から赤ザコの7機編隊が出るので照準数が6になるまで、この赤ザコに照準を付けてから誘


残った戦車と赤ザコをまとめ撃ち。

導レーザー発射。
　さあ、ここら辺からが少し問題だ。ある程度やっている人ならもう気付いていると思うが、緑ザコ4機編隊からここまでの間でアイテムキャリアが出現することが多いのだが、毎回同じ場所で出るわけではないので、パターン化が難しい。完璧を求めるならば、アイテムの出現状況に応じて、場合分けをしたパターンを何通りかマスターしておく必要がある。実はランダム（と思われる）要素はアイテムキャリア以外にもある。照準が付いていない敵が、隣接するキャラが破壊された時に誘爆することがしばしばあるのだ。
　この誘爆についても、どういった条件で起こる現象なのか今の段階では不明。
　とまあ、このような理由で、後方上空からの赤ザコ編隊を撃って、画面上の赤ザコの残り数は、1～3くらいで変動するだろう。
　赤ザコの残りが1機の時がベストと思われる状況で、赤ザコ編隊と同時に右後方低空から出現していた戦車3台と、この直後に右低空から出現する戦車2台の6機を照準して撃つことができる。
　このパターンにはまれば、キャラ回し（※かこみ記事参照）で戦車を1台増やせるので非常にオイシイ。だから赤ザコが2機以上残った状況では、余分な赤ザコだけすぐに撃ってしまい、赤ザコ残り1機のパターンにするのが理想。
　どうせ赤ザコは安い（100点）ので、戦車を4倍で撃つことやキャラ回しのほうが重要だ。
　さあ、キャラ回しが成功すると左上から戦車が2台出現するので照準を付けておく。
　直後に右前方低空から戦車3台が出るので、前の3台と合わせて照準数5、この前後でたいていアイテムキャリアが出るのでなんとか照準数6にして撃ちたいところだ。
　戦車を撃った直後、上空から6機編隊が降りてくるので、もしこの時点で戦車が残っていたら、こいつらを使って4倍をいただこう。
　ここで緑ザコが残ったら照準を付けたまま泳がせておいて、次のザコ編隊と合わせて撃とう。8機編隊が2セット出るので、できるだけ照準数6で撃ってハンパの分は逃がさないように適当に撃ってしまおう。


これがベスト。赤ザコ×1と戦車×5。


戦車が増えてウハウハ（MVP風）。

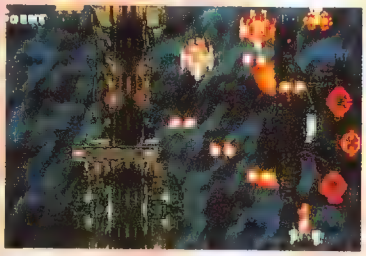
　ここで中型機が出現。上から3機編隊が出る赤ザコと、中型機で照準数6になったところで撃つ。すぐに赤ザコ3機が再び出るので、同様に照準数6にしたら、素早くPINPOINTにチェンジして撃つ（ここまではスタートからずっとE－IDOU使用）。
　この時点で中型機のパーツがすべて壊れていればバッチリだ。
　残った中型機本体は次のザコとあわせて4倍を取る。
　中型機本体はある程度撃ち込んでPINPOINT一発で壊れるようにしておく。
　中型機を破壊するとすぐに8機編隊のザコ×2セットがくるが、無理せずに6機照準、残り2機をショット、で安定してしまおう。安い敵に無理に倍率かけようとして敵全滅ボーナスを逃す、というのは避けたい。
　8機編隊を2セット撃ったらすぐ画面右下へ行き、低空に現れた大型機に照準を3ヵ所付ける。画面上から現れる赤ザコ3機の弾に注意しつつ、この3機にも照準して誘導レーザー発射。すぐ左へ移動すると左上からも赤ザコ3機が出ているので、照準する。


赤ザコ×3と中型機で照準数6に。左の赤ザコも同様に。

　そのまま画面左下にはり付き、低空の大型機に3ヵ所照準したら撃つ。
　この場面の赤ザコはきちんと覚えていないと、撃ち逃しやすいので要注意。
　赤ザコを2回撃っても気を抜くヒマはないぞ。すぐ右へ切り返し、右の大型機から出る戦車を照準する。そのまま右の大型機にも照準し（4ヵ所）左へ切り返す時に2台目の戦車が出ているので、照準する。これで照準数6になるので撃つ。
　誘導レーザーを撃って左へ行くと、左の大型機から戦車が2台出ているころだろう。
　この戦車2台を照準してから、左の大型機へ照準して（4ヵ所）誘導レーザー発射。
　次は右の大型機から出てきた戦車2台を照準してから、左の大型機から出てくる戦車1台を待ちかまえて照準し、すぐ右の大型機を照準（3ヵ所）したら撃つ。この時点で右の大型機は壊れる。
　最後は、右の大型機が壊れる直前に出てきた戦車1台をまず照準。左の大型機から戦車2台が出たら照準し、合計で戦車3台を照準したら大型機に照準（3ヵ所）して撃つ。
　このパターンをマスターすれば、戦車も大型機もすべて4倍でいただけるので練習してみよう。やっぱり、アイテムキャリアに照準を取られてパターンが狂うことはあるけど、大型機に付ける照準数で調整すればフォローできるはず。
　ボス到達時、150万を目標にしてみよう。

●「キャラまわし」とは

　キャラまわしというのは、主にシューティングゲームで使う用語だ。
　ゲームによっては、出現した敵を素早く破壊することによって、敵の出現数が増えたり、通常のプレイでは出現しない敵が出たりする場合があり、意識的にこれらを狙うことをキャラまわしという。
　蒼穹紅蓮隊でもスコアを狙うためには重要なテクニックだ。


大型機地帯。ここからが重要。赤ザコ×3と大型機で照準数6に。


左の赤ザコも同様にやる。弾に注意するように。


戦車×2＋大型機で照準数6に。


左へ切り返し同様に。


右へ切り返す途中に戦車3台を照準。大型機を合わせて照準数6に。


左へ切り返しながら戦車3台を照準。大型機と合わせて照準数6に。

最優先攻撃目標…
全翼型爆装機「黒瞥(コクベツ)」



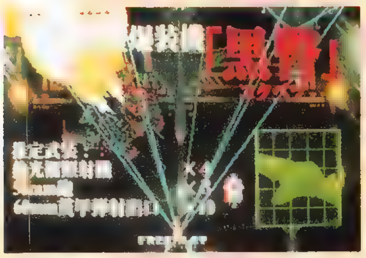
漆黒のブーメランを連想させるその形状は、2040年代に合衆国空軍が仮採用を発表したYF-152に酷似している。しかし装備等は既に知られているものとは異なり制圧用に特化した機体であることが見て取れる。その機動などから推察される機体構成は合衆国空軍の発表による物とは相当の違いがあると考えられ、外観のみを真似たコピー品である可能性が高い。写真は、熱光留照射機を切り離し離脱しようとしているところを捉えたもの。

このゲームは道中はもちろんのこと、ボスも倒し方によってすごく点数に差がでるようになっている。1ボス「黒瞥」の稼ぎパターンを紹介しよう。

●第1段階

警告音と共に推定武装が表示された時に、「黒瞥」が低空を横切っていく（左上から右下へ一瞬で通り過ぎる）。

この時点ですでに照準して攻撃することもできるが、ここは撃たずにおく。



この時は撃たない。

いったん右下に消えた「黒瞥」が画面下から現れたら、攻撃を開始する。なぜ低空を横切る時に撃たないほうが良いかというと、「黒瞥」の第一形態の熱光留照射機は左右に分割されていて、均等にダメージを与えていかないと左右それぞれの熱光留照射機の点数に倍率4倍をかけて壊すことが難しくなってしまうからだ。低空を横切る時に適当に撃つと、左右の熱光留照射機のダメージ調整ができなくなってしまうぞ。

「黒瞥」が画面下から現れたら、左右それぞれの熱光留照射機に3ヵ所ずつ照準を付けて誘導レーザーを発射して、均等にダメージを与えていけばよい。

この時にアイテムキャリアに照準を取られることがあるので注意。

熱光留照射機破壊時に、ちゃんと決まれば1万点×2×4倍で、8万点入る。表示倍率が×4になっているのに4万点しか入っていない場合は、左右の熱光留照射機どちらかの点が入っていないということだ（自爆されている）。



失敗—4万落ちになる。

●第2段階

「黒瞥」本体は5万点、翼の60ミリ貫甲弾射出口×10が各1万点となっている。これらすべてに倍率4倍をかけるのが目標だ。

まず、左右どちらでも良いから、射出口5ヵ所をP-NPO-NTでまとめて照準してから誘導レーザーを発射する。P-NPO-NTで3回撃つと射出口が壊れるので、3回目は射出口×5と本体にも照準を付けて、照準数6にしてから誘導レーザーを発射する。ここで射出口×5がすべて壊れて倍率×4表示が出ていれば、1万×5×4倍で20万入っているはずだ。

さあ、ここからが少し難しいぞ。ボス本体のダメージ調整をする必要があるのだ。

だいたいP-NPO-NTで12発撃ちこんでから、ショットで少しだけ撃つか、E-DOUで1発撃っておくぐらいのダメージにしておく。

この状態だと、P-NPO-NTであと1発撃てばボス本体が壊れるはずだ。残っている射出口×5にもあらかじめP-NPO-NTで2回撃ち込んでおく。そして、先ほどと同じように射出口×5とボス本体で照準数6にして、フィニッシュの誘導レーザー（もちろんP-NPO-NT）を発射。バッチリ決まれば、射出口1万点×5+本体5万点のすべてに4倍がかかり、40万点入る。

フィニッシュの誘導レーザを撃つ時にちょっとしたコツがあり、写真Ⓑのような位置から最後の1発を撃とう。

どうしてこんなことをする必要があるかというと、射出口よりボス本体に先に誘導レーザーが着弾すると、射出口の分の点（20万）が入らない場合が多いからだ。けっこう重要なテクニックだよ。第1段階の8万点を取る時も、左右のパーツに対する着弾タイミングが同じになるように、フィニッシュの1発はボスの真下から撃つと良いだろう。

ボス本体へのフィニッシュ40万は、とにかくダメージ調整が重要なので、誘導レーザーを何発当てたかを常に数えながらやるのが確実だと思う。

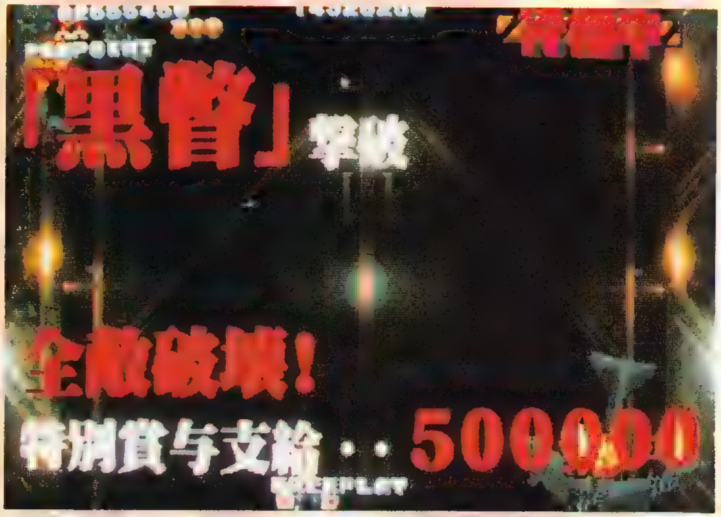
一応、ボス本体は残り耐久力が少なくなると、点滅するので目安にはなる。

あと少し注意点を書いておくと、ウェブを展開する時にちょろっと通常弾が出るが、これを射出口やボス本体にあまり当てないようにすること。ダメージ調整を失敗する原因になりやすい。

第1段階のところでも少し触れたが、射出口を照準中にアイテムキャリアに照準を付けてしまったりして、同時壊しに支障が出そうな時は、誘導レーザーを発射せずにしば



写真Ⓑこんな感じでフィニッシュの一発を撃つのが良い。



全敵破壊50万はでかい。

らく待てば照準は解除されるので、もう一度正確に照準し直そう。

射出口のダメージ調整をミスするケースとして、誘導レーザーの着弾と同時ぐらいのタイミングで射出口が閉じてしまい、きちんとP-INPOINT1発分のダメージになっていない場合がある。射出口が閉じそうな時は、撃つのをやめておこう。

1ボスは意外に点数に差の出る場所だ。雑なプレイをしていては、満点は取れないぞ。ボス到達時150万として、全敵破壊なら1面クリアで268万ぐらいはいけるぞ。

FOR BEGINNERS

さすがに1面なので無理な稼ぎをしなければ道中では死ぬ要素はほとんどないと思う。

ちょっとやばいかな～ってのが写真Ⓐの中型機に弾をバラまかれた場合ぐらいかな。

こいつは稼ぎを考えないなら、P-INPOINTに切り替えて速攻で壊してしまおう。

ボスについてはシューティング慣れしていない人にとっては、実はけっこう強敵だと思う。

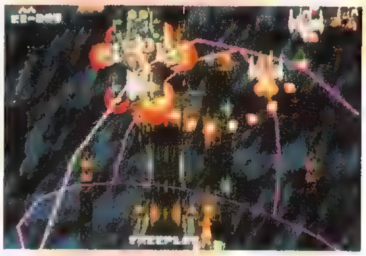
第1形態はボスの真上でP-INPOINTを使って誘導レーザーを撃ってるだけでOK…なのだが、熱光留照射機を壊すのが遅れると、弾をバラまかれることがある。この場合は弾のスキ間に入らず、大きく外側へ避けるようにしよう。

第2形態は各攻撃パターンに対するよけ方をきちんと覚えよう。

オレンジ弾のバラまきモードの時は自機を狙って来る連射弾をよく見て、あまり大きく動かずに避けるのが安全。

連射弾が迫ってきて、あせって大きく動くと周りの単発の弾の弾幕にまきこまれるぞ。連射弾を最小限の動きでかわしていれば、他の弾は見なくても大丈夫。

翼の射出口が開くと、60ミリ貫甲弾（ミサイルみたいな弾）が雨あられと落ちてくるので、外側に大きくかわしてウェブを展開して射出口を照準しよう。P-INPOINTで3回撃てば射出口は壊れて、貫甲弾は撃ってこなくなるので、左右の翼どちらかの射出口は5ヵ所全部撃ってしまえば楽になる。



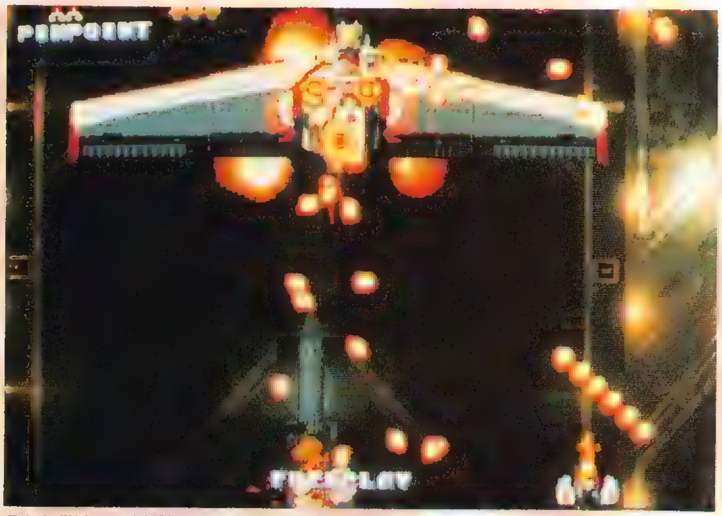
写真Ⓐこれだけは撃たれたくない。



外へ避けるようにする。

こうなったら気をつけるのは60ミリ貫甲弾モードの後の黄色い連射弾だけ。この攻撃はちゃんと覚えていて来るのが分かっていればどうってことはない。少しずつ動いていれば避けられる。

こんな感じで1ボスは、どちらかの翼の貫甲弾射出口を5ヵ所壊せば楽勝のはずだ。



こんな感じで、連射弾を見切る。



射出口を狙え！



来るのがわかっていれば大丈夫。

あの風雲がパワーアップして帰ってきたぞ!!

風雲 SUPER TAG BATTLE

前作とはシステムが大幅に変わっているから、よく読んで発売にそなえよう。

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

今回の風雲は？

今回は一応「風雲黙示録」の続編ということにはなっているが、システムに大幅な変更が加えられたため前作とはだいぶ違うゲームになっているので、今回の記事を読んでよく理解しておこう。またキャラクターに関しても多少変更があるが、それは後述のキャラクター説明のページを読んでほしい。

タッグシステム

今回、風雲の一番の目玉として「タッグシステム」というシステムを採用している。



男はその目に何を見る…。

これはどういうものかというと、今までキャラクターは常に敵と1対1で戦ってきたが、今回からは2対2のバトルになっているのだ！ プロレスのタッグマッチの



これが今回のキャラ。

ようなものと考えればわかりやすいだろう。

またこれには2つのモードがあり、1つは1人のプレイヤーがキャラクター2名を選択して対戦に挑む「1人プレイモード」。もう1つは、1P・2Pプレイヤーが協力して戦う「協力プレイモード」だ（ただし、業務用MVSスペシャルバージョン（以下、「MVS・S」）のみ可能）。

ちなみに1コインで協力プレイ可能。



2つのモードから選ぼう。

また、MVS・Sの対戦専用台のみ最大4名まで同時にゲームプレイが可能だ。この場合従来の「1P&2P vs COM」の他に、「1P vs 2P&3P」や「1P&2P vs 3P&4P」などの組み合わせもできるぞ。

肝心のゲームは？

では簡単にゲームの概要を説明しよう。主なストーリーとしては、しばしの沈黙から目覚め再び獣神武闘会を催した「真獅子王」を倒すのが目的だ。

ゲーム内容のほうは前作に引き続き多彩な武器を使用しての戦いになるのだが、前作にあった「上下フィールドに設けられた戦闘フィールド」は削除されている。プレイキャラは新キャラ2名を含む10名の中から選択が可能。

勝負は1本制で行われ、どちら側かの1人のキャラのライフが0になった時点で勝負が決まる。つまり1人やられた時点で終わりなので、必然的に体力を見ながらパートナーとタッチする必要がでてくる。タッチの方法は後述するが、基本的に1P側、2P側固有の「タッグエリア」と呼ばれるゾーン内に行かないとタッチできないので注意。

実はタッチをすることによって待機中のキャラは体力が回復していくので（1人プレイ時は自然回復。協力プレイ時は待機側プレイヤーのボタン連打によって回復される）、これを有効に使うことによって戦いを有利に進めることができるようになるのである。

タッチ（交代）は無制限に行えるが、繰り返す度に回復スピードは遅くなるので「タッチしまくればいいや」と言うほど甘くはないぞ。

また、他にも「スウェー」「ガードキャンセル」「ラッシングコンビネーション」などのニューシステムが加えられている。



ターッチ!!こっちもターッチ!!

いろんな操作があるので、よく覚えるように

●基本動作

操作は8方向レバーにより、ジャンプ、移動、しゃがみ、ガード、などが可能だが、これらは同社の今までのゲームでも採用されているので特に説明はいらないだろう。

次にボタンだが、「Aで小パンチ」「Bで小キック」「Cで武器攻撃」となっており、レバーを右に入れながら押すことによって、それぞれ「強パンチ」「強キック」「武器攻撃（特大）」に変化するのだ。

しゃがみ状態でも基本的に

は同じだが右下にレバーを入れたときに限って、それぞれ「しゃがみ中パンチ」「しゃがみ中キック」「しゃがみ武器攻撃（特大）」に変化する。

また、Dボタンで自分のパートナーとタッチすることができる（タッグエリア内に限る）。

●ダッシュ、バックダッシュ

レバーを左右どちらか同じ方向に2回続けて入れることで、ダッシュ及びバックダッシュが可能だ。



タッグエリアじゃないと交代できないぞ。

また、技をくらって吹っとんでいる最中にこの入力を行うと、「起き逃げ（前方または後方）」もできる。

●組み技

いわゆる「投げ」だが、相手に接近した状態でレバーを横に入れてCボタンで出せる。



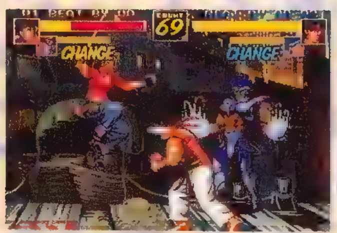
ダッシュで攻める。バックダッシュで逃げる。

またジョーカー、ゴードンの2キャラに限っては、さらに➡+Cを入力することで追加の組み技を出すことができる。

ただ逆に組まれた側としても、それとほぼ同時に組み技入力を行えば「投げられ着地」の動作を行いダメージを最小限に抑えることも可能だ。

●ジャンプ組み技

組み技の空中版。イーグル、ゴードンの2キャラのみ使用可能で、空中接近時に組み技を入力すればOKだ。



投げられ着地で体勢を立て直すロサ。

●2段ジャンプ

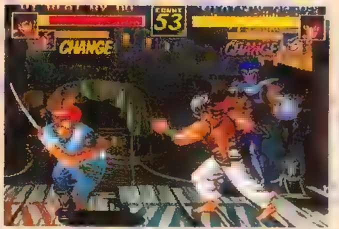
ゴズウ、メズウ、チュン（怒り状態）の3キャラのみ使用可能で、ジャンプ後もう1度上方向にレバーを入力すればいい。

●その他の特殊動作

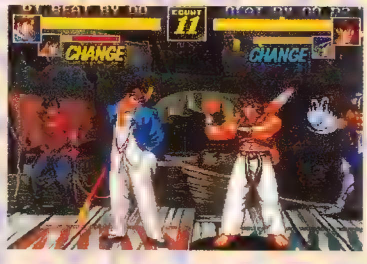
「A+B」でスウェー攻撃と呼ばれるいわゆる「避け」が可能。同社のKOFシリーズと同じようなものと考えていいだろう。

「B+C」で中段攻撃。近距離での連係として使っていくことになるだろう。

「C+D」で挑発。特に意味はないが、ボタンでキャンセルが可能だ。フェイントとして使うのもいいだろう。

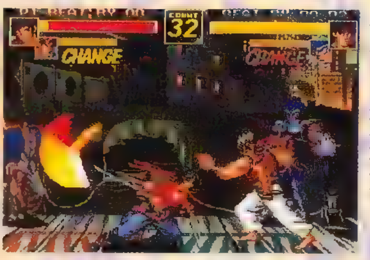


スウエーで避けるのも重要。



「肩がこったなあ」「俺は腕が筋肉痛だぜ」（挑発です…）

「➡+A+B」で回り込み。体勢を低くして滑り込むようにして相手の後ろに回り込む技で、使用中は無敵なので飛び道具などをスリ抜けながら反撃ができる。使いどころがポイントとなるだろう。



「回り込み」動作で滑り込め!!



こちらも同じく「回り込み」。

応用編

さて今までのは基本的な操作だが、これらレバーとボタンの組み合わせの応用で、さらにいろいろなことができるのだ!!

●必殺技

格ゲーではおなじみの必殺技。このゲームでは追加コマンドによる追加技がいろいろあるぞ。

●逆転技

体力点滅状態で使える技。同社餓狼シリーズの超必殺技と同じようなものと考えてもらえばいいだろう。コマンドは全キャラ共通

●ガードキャンセル

これも説明はいらないだろう。コマンドは全キャラ共通。

●サプライズアタック（協力技）

その名のとおり待機中のキャラとの協力技。コマンドは全キャラ共通。

●ラッシング・コンビネーション

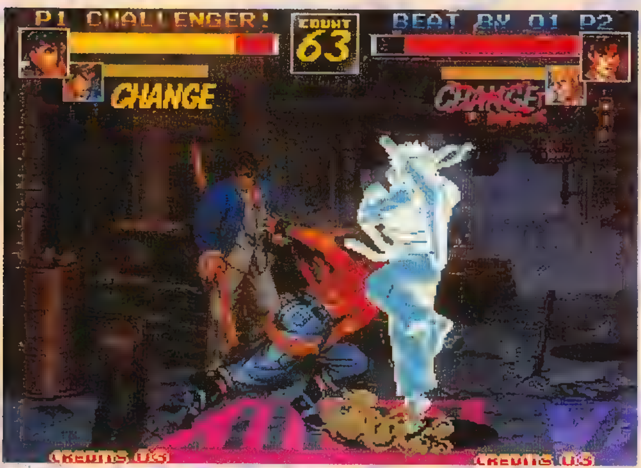
例えば「A→B→C」というようにボタンを順番に押していくことによって連続技になるコンビネーション攻撃。対戦などではこれにキャンセルをかけて「必殺技」や「逆転技」を出していくことになるだろう。



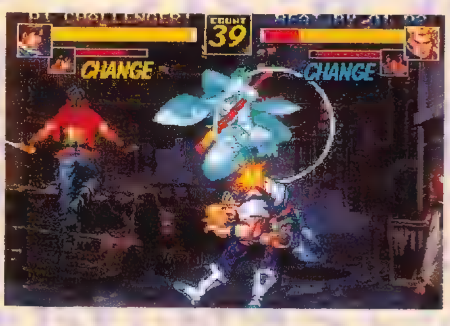
サプライズアタック中。2人でイジメないで…。

●エマージェンシー・タッチ

通常のタッチとは若干異なり、待機中のキャラが相手を攻撃しながら交代する。ただこれを使用するには条件があり、戦闘中のキャラの体力が点滅状態で、相手キャラの体力が半分以上残っているときにタッグエリア内で使用可能だ。コマンドは全キャラ共通。



ピカーッ!!ガードキャンセル発動!!



シャキーンと「エマージェンシー・タッチ」!!

とりあえずPLAYしてみよう

このゲーム一見操作がいろいろあって難しそうにみえるが、実際は一度覚えてしまえばまったく気にせずPLAYできる。理由としては「逆転技」「ガードキャンセル」「サプライズアタック」「エマージェンシータッチ」など、それぞれのコマンドが全キャラ共通で非常にわかりやすく作ってあるのだ。

それ以外にもいろいろ細かい操作はあるが、ある意味それがこのゲームの奥の深さにつながっていると言えるだろう。まずはとりあえずPLAYしてみて新しい風雲の面白さをぜひ味わってもらいたい。

修業の成果を見よ！ キャラクター紹介

詰めて書いたんでチョット読みづらいかもしれないけど、前号の技表を見ながら読んでくれればありがたいですぅ。

担当：CHU

キム・スイル

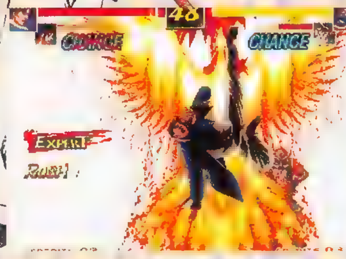


キム・カッファンとの正確な関係はわからないが、資料上血縁関係にあるということで、やはり技もそっくりな物が多い。

その他の特徴として、武器の棒のリーチがとても長い。特に強の武器攻撃（レバー前C）などは、ズームアウトした画面でも相手に当てることができるほどだ。

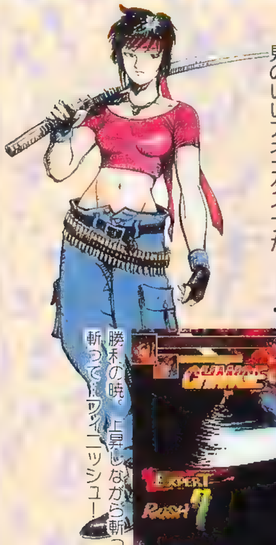
必殺技は飛閃斬・断月斬・飛襲脚がそれぞれカッファンの飛燕斬・半月斬・飛翔脚に似ている技だ。三連激は軽い乱舞を決める技で、追加コマンドを入力すれば、段数を増やすことができる。

鳳凰脚はカッファンのそれとは少し違い、足払いから始まりそれが決まると乱舞になる。しかもフィニッシュは超派手。



鳳凰脚。この写真はフィニッシュのとこ。派手でかっこよい。

ロサ



キムに続く2人目の新キャラであり、このゲーム唯一の女キャラでもあるロサ。

彼女は真獅子王に連れ去られた仲間を助けるために大会に出場する、仲間思いで面倒見のいいアネゴタイプだ。

必殺技のウェルテクスロサはコマンド通りの対空っぽい技で、メテオールアングリフとサプライズタスクは、それぞれキムの断月斬・飛襲脚に似ている技。

ビーニードルは刀を突き出しながら後ろにさがる技でとりあえず間合いを離したいときに使えそう。

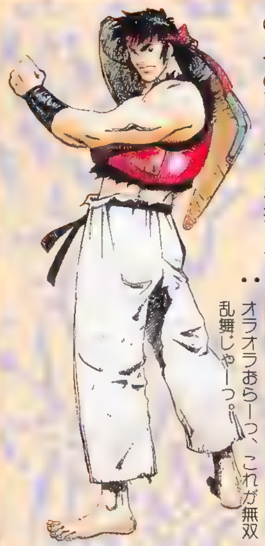
クレセントスライサーは地をはう飛び道具だ。

勝利の暁は俗に言う乱舞技。



勝利の暁。上昇しながら斬って斬って斬って…フィニッシュ！

ハヤテ



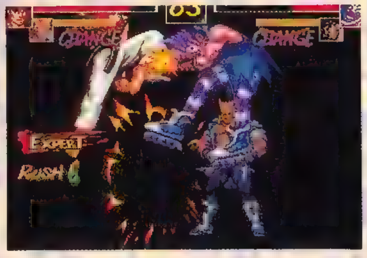
前作の主人公?だったブーメラン使いのハヤテ。

空手とブーメランを組み合わせた格闘技「風雲拳」の若き師範だが、前大会で影の獅子王に敗れ、1年間修業の旅をし、再度獅子王と闘うべく今大会に出場する…。

必殺技の強烈斬・飛天昇王脚・烈風殺は前作とあまり変わっていないが、追加コマンドによる、追加攻撃や技の変形ができるようになった。

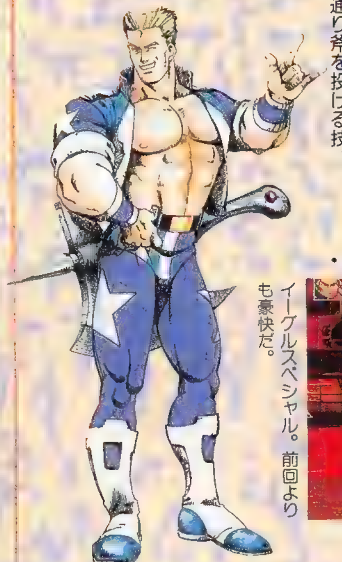
幻影飛棍は上・斜め上・横の3つのブーメランを投げる技なのだが、その内の2つはフェイクでボタンによって本物を決めることができるようになった。

奥義無双乱舞は前作同様名前の通りの乱舞技。



オラオラおらーっ、これが無双乱舞じゃーっ。

イーグル



前大会で、獅子王が兄であるという確証は取れなかったが、今度こそ兄を捜し出したいという思いから今大会の出場を決意したイーグル。

…余談だが、彼には最近彼女ができたそうだ…。

武器はヘラクレス・アックス。プロレスでなぜ斧なのかはわからんがすごい組み合わせだ。

必殺技の紹介だが、まずアメリカンスクリューはジャンプ中にコマンド入力して出す技になり、新技のフロントスープレックスは少し前に移動して相手を掴む技で追加コマンドも有りだ。

アックススローはその名の通り斧を投げる技。



イーグルスペシャルは前作同様投げまくり技だ。

イーグルスペシャル。前回よりも豪快だ。

ジョーカー



最近逮捕者が相次ぎ、弱体化の一途をたどる盗賊団「マジカル・ヒポポ」のリーダーであるジョーカー。今回はメンバー補強のため、真獅子王の組織を乗っ取ろうとすべく大会参加を決意する…。

武器はマジックアイテムという根っからの手品師？だ。

必殺技はまず、クレイジートイ、この技は前作のショッキングトーイの中身を刃物系の武器に変えた技で痛そうだが、前回より精神ダメージは少なそう。

スケアクロウは対空技だ、コマンドが超簡単なので超使えるぞ。

グッドフェイスは前作同様先読み対空に使えそうな技。



ぼよよ～ん！いい顔（グッドフェイス）してるかい。

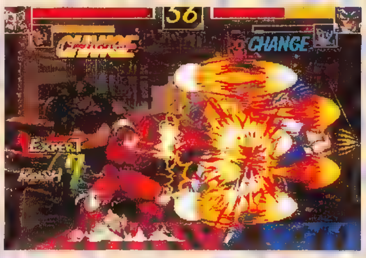
ゴズウ

前大会が終わった後、暗黒街での活動を続けていた彼であったが、再び真獅子王による大会が行われるというウワさを耳にし、亡き弟・カズウの仇である真獅子王を倒すために大会参加を決意する…。

必殺技の陽炎拳は前作と同じだが追加コマンドでさらに攻撃できるようになった。

轟天は前とおなじ突進技。





乱撃掌。どりゃーっ！爽快だねー。

滅殺爪は一度画面上に消えて相手の上から爪を立てつつ降ってくる技だ。

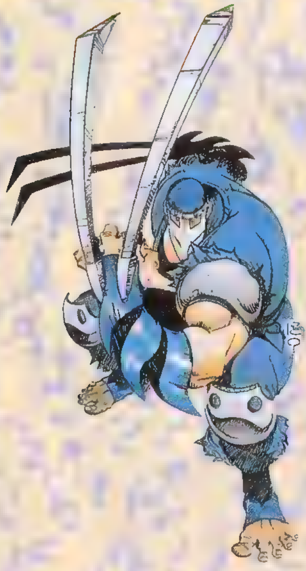
豪炎弾は前回もあったが、今回はボタンによって上・斜め・横の3方向に打ち分けられるようになった。

邪牙乱撃掌は陽炎拳のパワーアップ版といったところで、削りに使えそう。

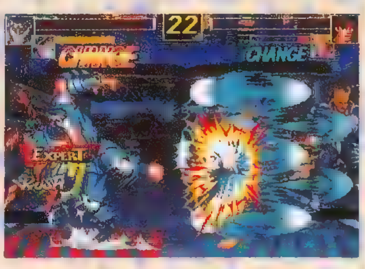
メズウ

前大会が終わった後、兄と同じく暗黒街での活動の折に、再び真獅子王によって大会が行われることを知った彼も弟カズウの仇を取るために大会参加を決意する。そして彼は真獅子王を倒した手柄で組織内での地位の向上をもねらっている。

武器は兄と同じくカギ爪を使用している。



必殺技の陽炎脚と轟天はゴズウとほとんど同じだ。



乱撃脚。ゴズウとの違いはいかに？

チュン

前回の大会が、ギックリ腰でリタイアという結果に終わり、獅子王との闘いによってつけられた額の傷のお返しをするため再び大会への参加を心に決める…。

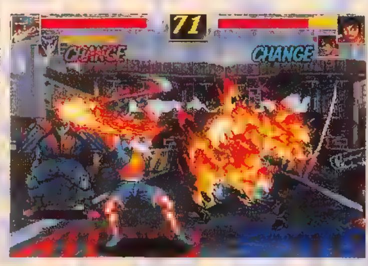
必殺技の白虎弾は前作の溜め技からコマンド技に変わりすぐに出せるようになった。

千手掌打のコマンドも変わり、コマンド失敗時にジャンプすることがなくなったぞ。

気伝玉は気の塊を相手にぶつける技だがリーチが短いので、連続技用か？

珍火炎は炎の玉が飛んでいくごく普通の飛び道具だ。





仙人発破。ジイチャン怒り大爆発中ー。

氷衣は氷の粒を体の周りにいくつか発生させる技で、かまいたちはコマンドが超簡単な対空技だ。

無道水流波は前作では自分が渦の中に入っていたが、今回は地をはう飛び道具で、相手に当たると相手が渦の中に巻き込まれてダメージを受ける技になった。

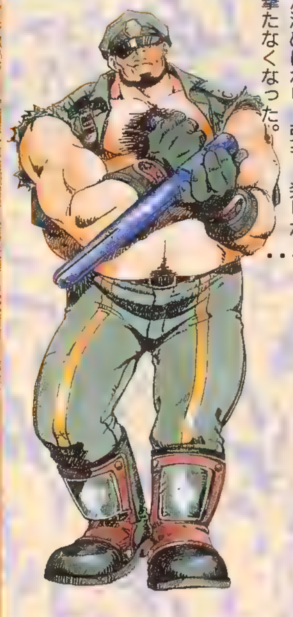
ゴードン

前作不治の病におかされていた一人娘カンピーも、謎の人物（真獅子王）の援助による手術で一命をとりとめた。が、元気になった娘がふと漏らした「広いお家に住みたい」という一言で、マイホーム購入を決意、その資金を稼ぐために真獅子王から受けた大会への誘いに乗った…。

必殺技のフリクションヒートは前作同様腹でスライディングする突進技。

ラウンチアッパーも前作と同じで、突進して相手を掴みアッパーをかます技で、追加コマンドで落ちてくる相手に追い打ちをいれることもできるようになった。

スパークボルトはコマンドが溜めになり、弾も一発しか撃たなくなった。





マッドポリス。ほんとにあんた警官か？

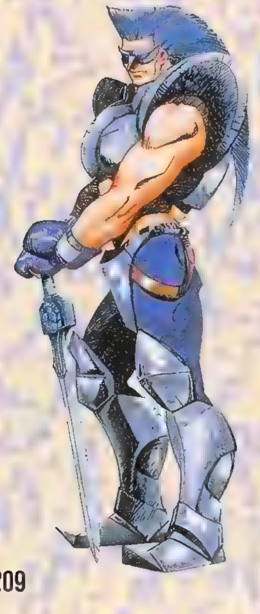
獅子王

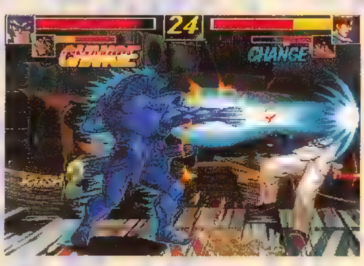
前大会で獅子王の影武者として大会参加者を迎え撃っていたが、次第に真獅子王に対して憎しみを抱くようになり謀反を企てたものの、圧倒的な力の前に敗れてしまった。

そして今回再び大会が開催されると聞き、真獅子王を倒しその地位を奪うために参加を決意する…。

必殺技のナイトメアーは前作同様当て身技だ。今回は追加コマンドの入力でさらに追い打ちを入れることができる。どの程度の技が当て身できるかはわからないがかなり特殊な判定だぞ。

キングストレートは写真の見た目通りの技である。今回は2回技を繰り出し2ヒットするようになった。





キングストレート。おんどりゃーっ！2ヒットじゃー！

第1戦から最終戦までのコースマップ公開！

SEGA Touring Car Championship

本格的に紹介もスタート！まずは3つあるコースを上から見たマップで確認だ！

担当：するする

本物を体感するぞ！

いよいよ登場した「セガツーリングカーチャンピオンシップ」（長いなあタイトルが）ですが、もうご覧に、そしてプレイされましたでしょうか？

まだ発売直後ということもあるし、大型筐体タイプということもあるので、大きめなゲームセンターでないと入っていないかもしれないので「いやーこれから探しに行くところですよ」という人も多いと思う。

まあこの手のゲームは、長期的に遊ぶことができるので、今、大急ぎで探さなくても、と思っている人もいるだろう。

実際問題、未だに「セガラリー・チャンピオンシップ」をやっている仲間もいるしね。

でもやっぱり見たいものは見たいよね！

ということで今回は、このゲームで走ることになるコースを3つ全部見ていきたいと思う。

今回のものは写真ではなく、コースマップだ！



銀色のマシンがメルセデス社のベンツCクラスだ！ほ、欲しい！





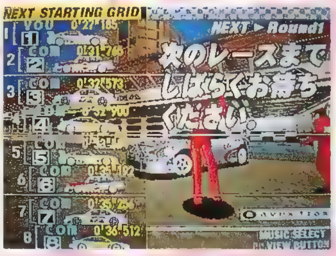
角ばったデザインがまたカッコイイ！アルファ・ロメオ社の155。



このゲームで走ることができるコースは3つだが、それらはレベル別になっている。

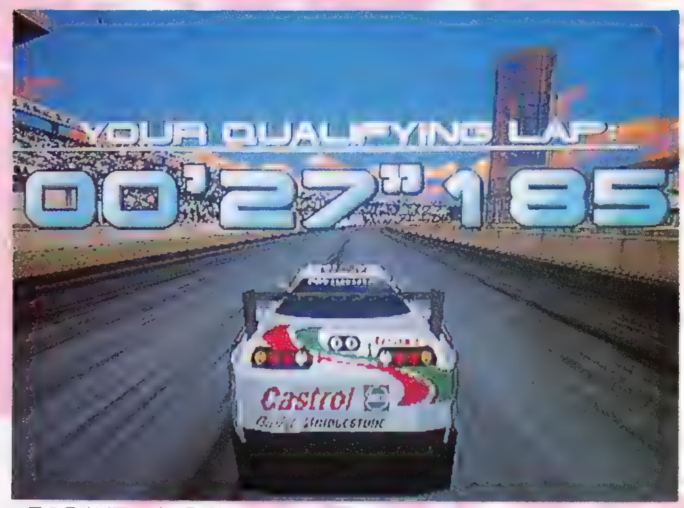
でもその呼び名は、よくある「初級」「上級」ではなく、「第1戦」「第2戦」「最終戦」という、ちょっと聞きなれないものとなっている。

「よし！このゲーム、やるか」と思った人は、まず第1戦から始めるといいだろう。その理由はやさしいコースだからだ。でも走るにはマシンにも慣れなきゃいけない。さ〜ていきなりでちゃんと走れるかな？

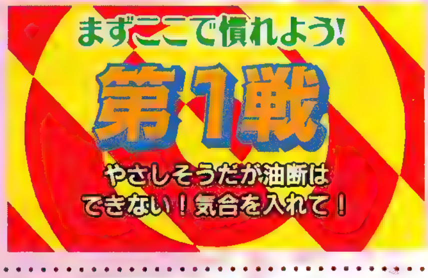


通信対戦は、予選レースが終わるまで参加できないシステム。





君のクオリファイのタイムは…まあ、こんなものかな!



ゆがんだオーバーコースというのが第一印象の「第1戦」のコース。

3つあるコースの中で一番やさしいランクだが、それでもカーブの数は5つ。これをどう思うかがここのコースの攻略を左右するだろう。

オンロードだから楽だ!と思うと…絶~対にコースアウト間違いなしだ!

さてこのコースを見てみると、5つあるカーブのうち右カーブは1つのみ。ここを走りすぎると左カーブのエキスパートにはなれるらしい。


イエローフラッグを持ったオフィシャルがコースを走る!

4つある左カーブだが、緩いものからきついものまであるので、決してやさしいとは言えないだろう。気を引き締めていかないと危険だろう。

まずここでゲームに慣れて先へ進んでいきたい。



いかに速く走るか！
第2戦
ライン取りの勉強になるコース！考えて走るぞ！

3つのコースの中で一番長いコースになるのがこのコースだ！

コースのレイアウトは「第1戦」の半分をぐねぐねっとさせたような感じになっている。これによりカーブの数が増えて、10ヵ所（小さいのも含む）になっている。

ちなみに左右のカーブの数を比べてみると、左へのカーブが4つ、右へのカーブが6つとなっている。


もちろん！ピット作業もある！しっかりやってくれよ！

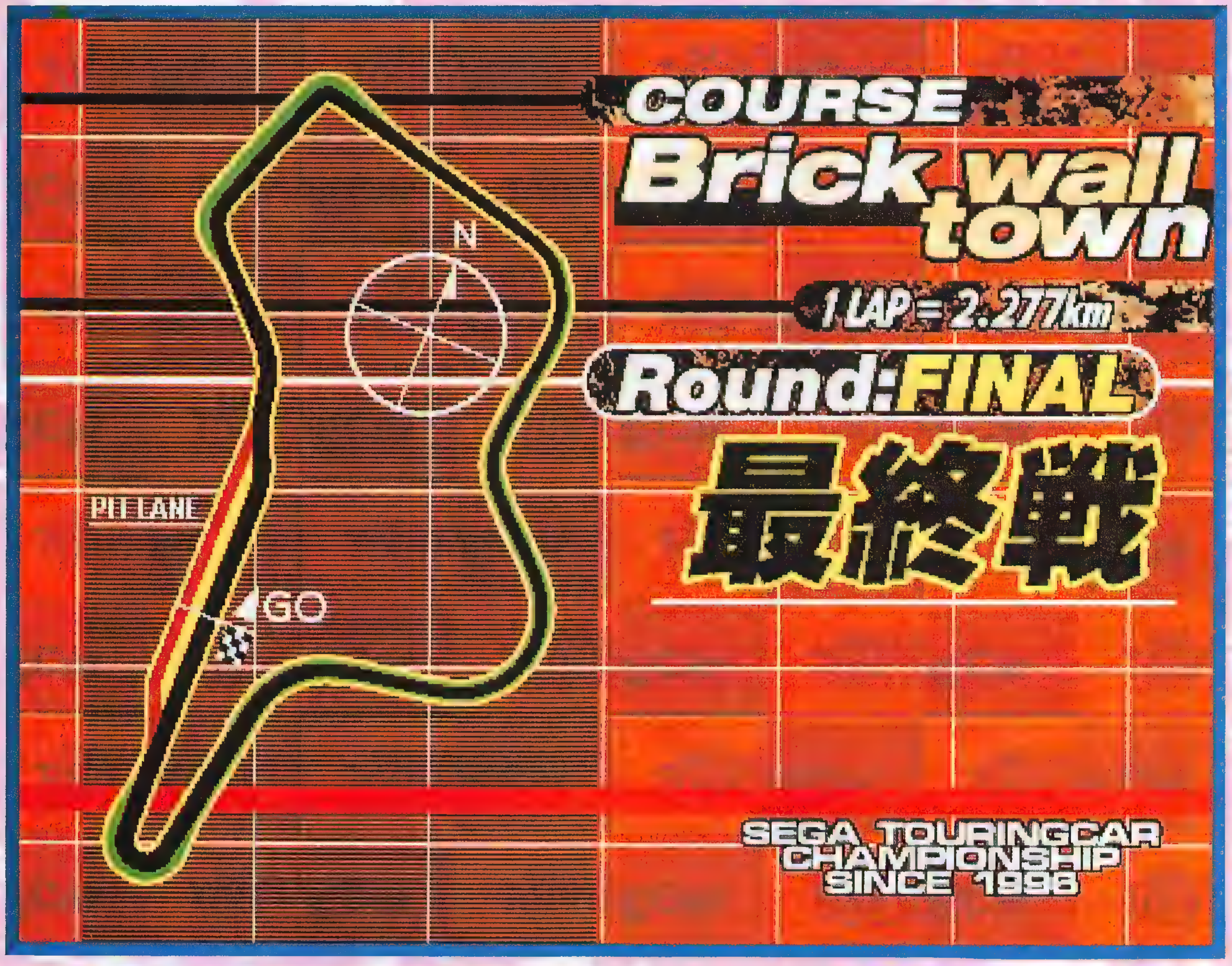
その中には、左から右、または右から左という切り返すタイプが3ヵ所ある！そのあたりの抜け方、けっこう楽しめそう！ライン取りの勉強をしにゃあ！


第2戦を走る155。コースのすぐ横が…岩！

「第1戦」と比べるとカーブはより弧のきつい、半径の小さいものになっている。より鋭角になっているのだ！

これはきつそう！


320km／hでライバルを追う。どんどん抜いていくぞ！





カリブラのデザイン、好き！でも右Hでターボ車がないのよね。

テクニックを磨いて！ 最終戦

最高のテクニックでここを攻めたい！

3つ目は「最終戦」となるコース。今まで見てきた2つのコースから、ガラリと変わって、思いきり「コース」しているって感じがわかると思う。それもそのはず、なんたってそのコースは「街中」で行われるものなのだから！

それを感じられるのが、直角に曲がるカーブがあること。こりゃあ大変だあーっ！

直角カーブ以外でも、鋭いカーブ、とくに目立つのはやはり最後のヘアピンカーブだ。


ピットクルーが待つピットに入り、タイヤ交換へ！

コースの長さは「第1戦」より少し長いものだが、かなり高級なテクニックを必要とするため長く感じるかも！

ここを走れるようになるには、どのぐらいかかるやら。

ポイントアタック
「ウインズウッズ」と「インダスターン」を暗記する！
PROP CYCLE

個々のステージで命をかける？ポイントアタック。
今回は、残っている「ウインズウッズ」と「インダスターン」のバルーンの位置をチェックしていく。

担当：ずるずる

とにかく漕いで割りまくる！

どうかな、このプロップサイクルの操作には慣れたかな。
要はどれだけのスピードでどれだけの弧を描いて曲がれるかを知ればいい。だがそれは頭で理解するだけではダメ。
実際にプレイをどんどんして、身体で覚えなければ！頭を使うのはバルーンの位置を暗記することだけに使えばいいだろう。
というわけで今回は初級モードで残っている「ウインズウッズ」と「インダスターン」を頭に入れてみたいと思う。



初級のポイントアタックモードは、上級のストーリーモードと比べるとバルーンの位置は非常に親切なものとなっている。
「いったいどこにあるの？」といってウロウロするようなことがないよう、一列に並んでいるのがうれしい。
オーバースピードにならないように気をつけて飛んでいればま～ずミスなく全部割ることができるはず！
問題はそこから！いかに早く全部割るかなのだ！
その基本を固めるためにしっかりバルーンの位置を覚えるぞー！



「ウインズウッズ」の特徴は、前半が洞窟で、後半が広いフィールドとなっていること。
きれいにバルーンが並んでいるため、上級では苦戦する後半が逆に楽で、いっぱい並んでいる洞窟内のほうが緊張するというのが初級での感想。
でもそれほど難しいわけじゃないから大丈夫だよー！

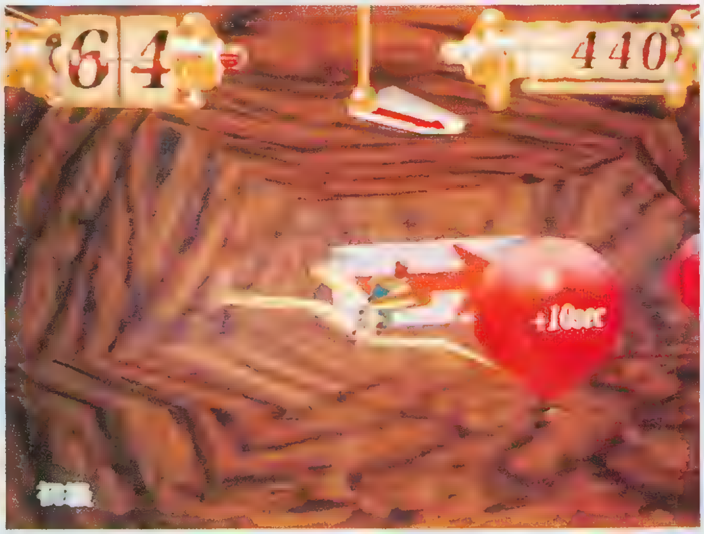
やはり後半のバルーンの位置が鍵

スタートすると左寄りにバルーンが見える。そのまま真っすぐ飛びつつ3つのバルーンを割り、洞窟の入り口へ。

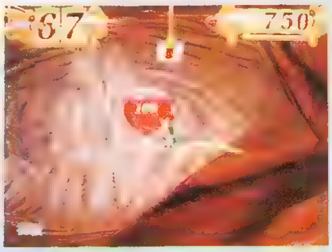


左寄りから右へ曲がる。洞窟へは、斜めに入る感じだ。

洞窟に入るとすぐ右へ。あまり漕がないほうが安全。
曲がったところで4つバルーンを割っていく。その3つ目が10秒増えるバルーンだ。



この10秒の先、かなり右へ曲がるので、慎重に飛びたいところ。



少し右へ寄っておき、その先の石柱に当たらないように。

少し外側から一気に右へ！
ここは慣れるまではかなりスピードを落としておかないと右に曲がったイン寄りにあるバルーンが割れない。さらに上から突き出た岩にも注意しつつ飛ぶこと。
中央部の岩柱を右に避けてさらに進むと中央付近にバルーンが一つあるぞー！

さらに進むと左へ曲がる。それほどきつくはないが、バルーンが3つ並んでいるので、少し外側から曲がって割り残しがないようにする。
すると広い空間へ出る。
マップを見てバルーンの位置を覚え、飛んでいく。ジャイアントイールにぶつからないようにしよう。



障害物が乱立しているので気をつけること。コースを覚える！

広い空間を終えると右へ。やや外側に配置されているのでバルーンへ真っすぐ当たりにいくのではなく、弧を描きつつ飛ぶようにする。



大回りする感じで飛ぶと割りやすいだろう。

先が見えにくいが、この先一気に左へ曲がる。かなり手前で漕ぐのをやめ、洞窟内の最後のバルーンをかなり右から当たるようにしていく。



羽根を少しコスるぐらいはOK。少しでも速く飛ぶぞ!

そこのところで調子に乗ってついスピードを出しすぎると曲がり切れずに外側の壁にぶち当たって墜落してしまうので、とくにここは注意して抜けていきたい。

少しずつスピードを上げていくとぶつかるが、上昇して当たる角度を浅くしてやるのもいい。



夜のフィールドへ!並んでいるので割りやすい。



少し上下もするので、それを考えてコントロールすること。

洞窟から出るとあとはきれいにバルーンが並んでいるので楽に割っていけるが、その並び方は同じ高さではないので、絶対に油断はしないこと。

夜のフィールドに出たら正面にあるバルーンへ。そこから右へルートを取り、見えるバルーンをどんどん割っていけばいい。

洞窟から出て5つ割るとその先のバルーンがグルグル回っていることに注意。

このバルーン、左回りで動いている。自分から見て手前から右へ動いているときは追う形なので楽だが、奥から左へ動くときに注意。

これから左へ曲がっていく途中の中でさらに左へ動かされると弧が小さくなりその先にあるバルーンよりも内側(左側)に入ってしまうのでこの場合、割ったあと弧を大きくするようにしよう。



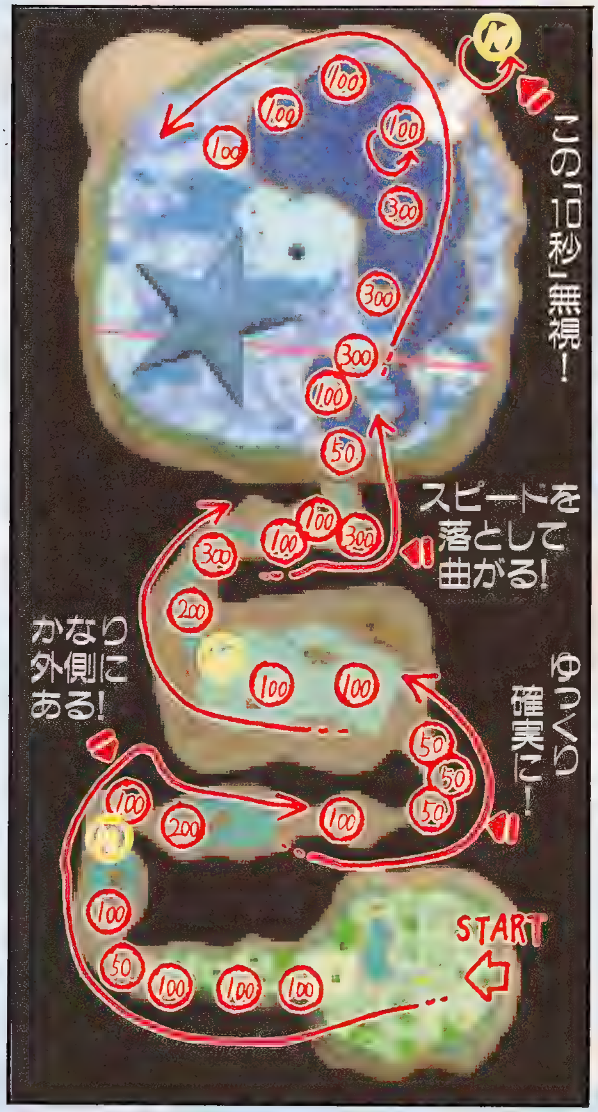
動いているバルーンへ。この位置はやや左。曲がりすぎないように。

あと3つは少し登りつつ割っていけばOKだ!

えらく変なところに1つバルーンがある。10秒増えるバルーンなのだが、洞窟の奥にあるためぶつかりやすいので、これは無視していいだろう。



最後の1個を割ってパーフェクト!滝の中のは?





「インダスターン」は、全体的に見てそれほど大きいフィールドではないが、いくつかの空間から出来上がっているため、動き回ることが多くなるステージである。

でもさすが初級だけあってただ割っていくだけならそれほど問題はない。

よけいな所にタイムがあったりするが、これらを割りに行ってもミスをすると元も子もないので無視していくぞ！

テクニックを磨いてアタックせよ！

「GO」サインで漕ぎ出したら、目前にあるバルーンをどんどん割っていく。

スタート後、やや左に寄り、4つのバルーンを割っていく。4つ目を割ったら右へ。



右から左へ。まだガンガンに漕いでいても大丈夫。

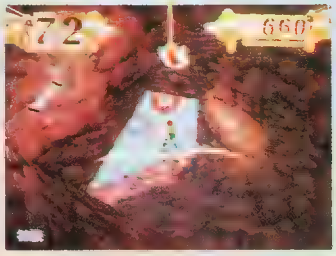


思いきり右へ！漕ぎすぎるとこの100点が割れなくなるぞ！

左手に石の遺跡を見ながら一気に右へハンドルを切って100点のバルーンを割る。

かなり鋭角に曲がるところなので、慣れるまでは、少し遅めに飛ぶほうがいいだろう。

10秒を割ったらトンネルへ。



降下する形でトンネルを抜ける。抜けたら水平状態へ！

短いトンネルを抜けたら目前に200点のバルーン！

これを割りつつ少し上昇（水平に飛べるように直す）し、左へ曲がりながら100点、200点、100点と割っていく。

バルーンの間隔が狭いので、しっかりハンドルを切って曲がる。そして10秒を割る。

10秒のバルーンを割ると、



左に曲がると10秒へ。これを割って地下鉄跡へ。

正面に地下鉄跡（駅）のトンネルが見えてくる。そこへ入っていくが、中は左へ曲がっているのでまずはそれを暗記。

トンネルの中は、線路が2本走っていて、その間は、ポツンポツンと柱がある。

注意するのはその狭さだ。

最初はゆっくり飛び、ぶつからないようにしていくが、慣れてきたらここを全力で漕いで走り、飛び抜けていきたい。多少羽根がコスるぐらいは問題ない。微妙なコントロールをマスターしたいところ。

地下鉄跡を抜けると正面に100点が見える。これを割り、その方向（出たところからいうと左）へ進み、少し先の100点を割りにいく。

最終的にはここは全開で漕いで抜けるぞ！気合だーっ！





地下鉄跡を抜け、100点へ。さあ漕ぐぞーっ！



マップでいうと中央左の洞窟の中。その中に20秒のバルーンがある。

するとその先に橋が見えてくる。橋の右側、下に200点のバルーンが見えるはず。

これを割って先へ進めばいいのだが、その橋の下を抜けるところにすぐ300点がある。そのままの角度で200点を目指すと割れないので、200点を左側から割るようにして、300点へ進む。



左から橋脚の下へ！ここから抜けていけば両方割れるぞ！

羽根の左右の長さを上手に使って200点、300点を割ったら、右にある巨大なシェルターの周りをまわりつつバルーンを割っていく。

でも高低差があるので、決して気を抜かないこと。



右のクレーンの部品もしっかりよける。ぶつかるぞ！これ！

キミならやれる！オレでもできる！
今だから満点攻略決戦!!



シェルターの中にも20秒がある。入口出口がいっぱいあるので…。



回っているバルーンにはとくに注意すること。ミスすると…。

200点、300点を割ったあと、100点を3つ割ったところで少し注意することがある。

それはやや左寄りにある100点と橋脚の下を回る100点の2個の割り方だ。手前の100点は動いていないのでまず問題がないが、そのすぐ後ろにある100点は、橋脚の周りをグルグル回っている。

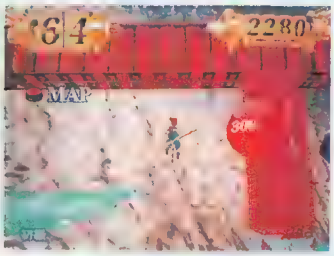
止まっている100点を割ったあと、タイミングが悪いと正面に来てないことがあり、大きなタイムロスになることがあるので、その前に今どこを回っているのかを把握する。



向こうから来る！と予期して右から抜けるぞ！

それがわかれば、橋脚の左へ進むのか、右へ進むのかを決められるからだ。

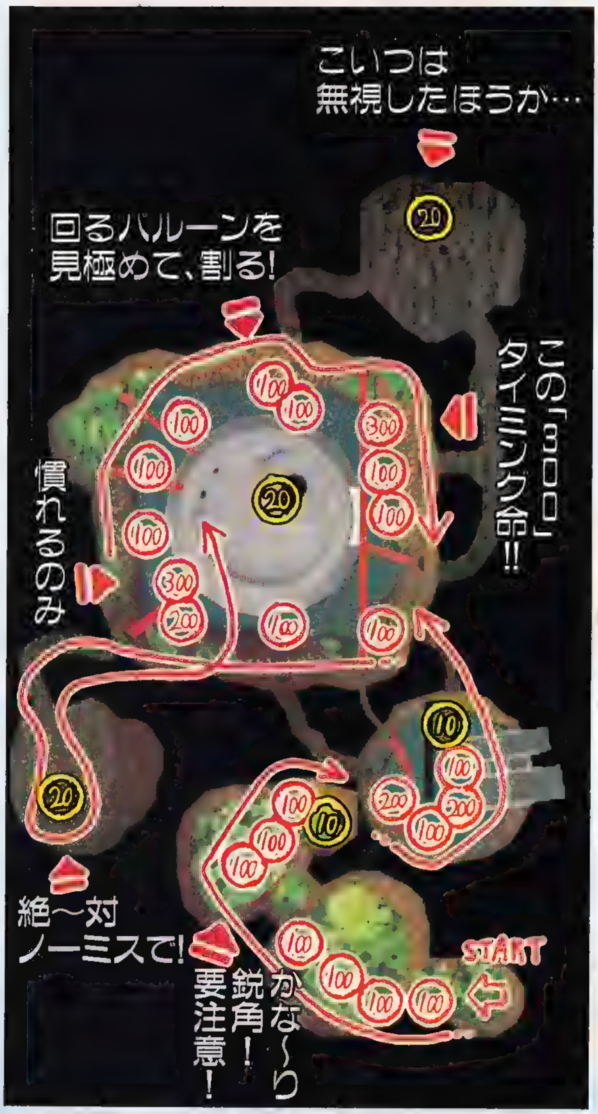
慣れてくるとかなりのスピードでここへ来ることになるので、その状況はより厳しくなるぞ！



この形は追う形。この場合は左から抜けていけばいい。

この2個セットの先のバルーンも橋脚の下を回っている。

でもこれは1個だけなので、よ〜く動きを見て左か右を見極めて割りにいく。これを割れば残るは3個だ。でも左右に振られるし、高低差もあるので、しっかり漕ぐこと。



さて、このステージ、マップを見てみると、今まで通ったところ以外にもバルーンがあるのがわかる。それは全部で3個あるのだが、どれもタイム。



この20秒は、マップでいうと右上の洞窟の中にある。遠いかも。

割ればどれも20秒増すが、そんな奥まで行ってミスなく帰ってこられるのはかなりのテクニックを持っていないとま〜ず無理。

完全に道を暗記し、壁にぶつかりつつのターンができて、なおかつ速く漕げれば！

一応場所だけは覚えておいて、ヒマなときに行ってみるといいだろう。戻れなくならないようにね！



これを割ってパーフェクトへ！
ご苦労さま〜っ！



今回はロールを救うぞ!

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

ロックマン2攻略、今回は2つめのコース、ロールを追え!の攻略だ。ポイントはスラッシュクローの使い方だ! あと、隠れキャラ情報もアリ!

担当：M.D.S.-ジョキー★笹岡

ロールを救え!コースの主なポイント

このコースは、他の2つのコースと比べて見て、一番カンタンなコースと言えるだろう。

なぜ一番カンタンなのか? それには、このコースでしか手に入らないあるアイテムの存在があるからだ。

そのアイテムとは、スラッシュクローである。あのアイテムの存在が、このコースの攻略をカンタンにしているのだ。

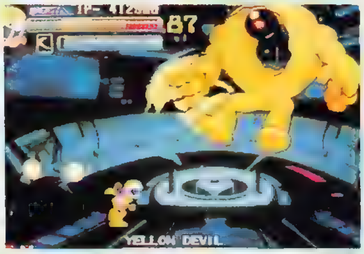
さて、そのスラッシュクローだが、一体どのような特長があるのか?

●当たったボスは必ず転ぶ

まず、第一に、この当たったボスは必ず転ぶという特長が挙げられる。

ボスの特殊なモードの状態(イエローデビルの変形中など)でないかぎり、通常の状態のボスは、全部のボスがこのスラッシュクロー1発で転んでしまうのだ。

つまり、効果としては必殺技と同じ効果が得られて、しかも溜めは必要ないという、なんともオイシイアイテムなのだ。



スラッシュクローに当たった相手は必ず転ぶのだ!

●アイテムゲージ消費量が少ない

また、このスラッシュクローは、使用したときのアイテムゲージの消費量が少なく、割と多い回数使用することができる。

なので、弱点ではないボスに対しても、時間はかかるものの、十分ダメージを与えるだけの使用回数がある。

と、この利点を利用していくと、たとえば、スラッシュクローで1回ボスを転ばせたら、あとはボスの起き上がりにスラッシュクローを重ねていってハメてしまうようなことも可能。



スラッシュクローで画面端に追い込んでハメる!

このスラッシュクローをどれだけ有効に使用していくかが、この「ロールを救え!」コースの最大のポイントだ。

これをふまえた上で、早速このコースの攻略のほうに移ろう。

ロールを救え!コースのボス達の弱点

ではまず、このコースのボス達の弱点から紹介していこう。

後半の3体のうち、ワイリーマシーンの弱点が、スラッシュクローになっている点に注目したい。

ワイリーマシーンはまともに相手をするとやっかいな相手だが、弱点がスラッシュクローとなれば…。

これでこのコースは勝ったも同然か? 唯一のライバルは宿敵イエローデビルただ一匹だけだ!

ロールを救え!オススメ攻略パターン

このコースでキツイキャラはあまり見あたらない。強いて言えば、カットマンやストーンマンが、あとのほうになるとちょっとやっかいかな? といった程度。エレキマンもかなり嫌だが、弱点を利用すればあとのほうでも楽だ。

なので、最後のほうを優先して決める。

すると、このような順番になるのだ。

このコースで一番弱いボスといったら、ダイブマンがかなり弱い。

なので、ダイブマンを最後に持ってきてやって、弱点からたどっていくと、必然的にスラッシュマンスタートになる。

スラッシュマンスタートでいけば、初めにスラッシュクローが取れるが、あとあと非常に楽ができる。この順番がまさしくベストだ。

では、この順番にて、ロールを救え!コースのボス達を攻略していくとしよう。

ボス	もらえる武器	弱点となる武器
カットマン	ローリングカッター	スラッシュクロー
ストーンマン	パワーストーン	クラッシュノイズ
シェードマン	クラッシュノイズ	ローリングカッター
エレキマン	サンダービーム	パワーストーン
ダイブマン	ダイブミサイル	サンダービーム
スラッシュマン	スラッシュクロー	ダイブミサイル
イエローデビル	…	サンダービーム
ワイリーマシーン	…	スラッシュクロー
Dr. ワイリー	…	サンダービーム

1. スラッシュマン
↓
2. カットマン
↓
3. シェードマン
↓
4. ストーンマン
↓
5. エレキマン
↓
6. ダイブマン



スラッシュマンスタートがポイントだ。

各ボスキャラ対策

さきほども言ったとおり、このコースのポイントは、どれだけスラッシュクローを使いこなせるか?がポイントである。

後半のボスも、ハメてしまえば楽勝で勝てるから、この順番で戦えば、ほとんどやられる心配はないぞ!

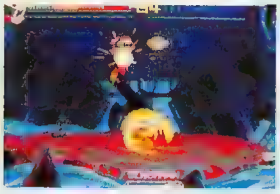
VSスラッシュマン

まずは最初のボス。このボスは、一番初めにすると、基本的にはジャンプして飛び跳ねてから回転して突っ込んでくる攻撃しかしてこない。

なので、その突進に気を付けながら、ため撃ちを当てていけば、まったく問題なく倒せるハズだ。

ただし、ヤツに近づかれてしまうと、ヤツのスラッシュクロー攻撃がくるので注意しよう。ヤツに近づかれたら、スライディングや三角跳びで逃げ回ろう。

とにかくため撃ちオンリーで押していけば大丈夫。

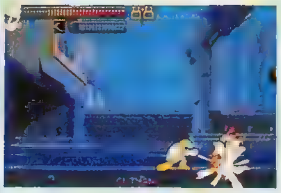

たまにヤツが突っ込んでくるので注意しよう。

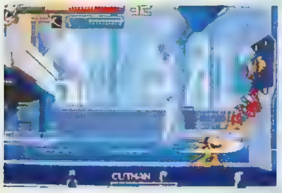
VSカットマン

このボスには、弱点のスラッシュクローが断然有効だ。ボス戦が始まる前に、アイテムをチェンジして、さきほど入手したスラッシュクローにチェンジしてスタートするようにしよう。

で、始まったら、そのまま歩いていって、カットマンに最初の一撃!

するとヤツは吹っ飛んでいって、画面端にいくので、追いかけていってヤツを端に追い込み、起き上がりに再びスラッシュクローを重ねて倒して、ヤツをハメてしまおう。


始まったら、すぐにスラッシュクロー。


転んだら追い込んでスラッシュでハメる。

ヤツが起きあがるタイミングをちゃんと見て、タイミングよくスラッシュできるようになれば、このボスは楽勝。計7回スラッシュを当てればボスはオダブツだ。

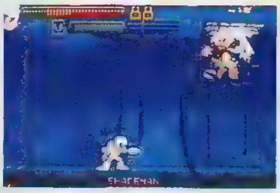
VSシェードマン

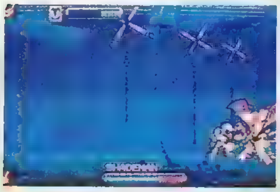
3人めは、シェードマン。前作にも登場しているので、本体の攻撃は前作をやっていればかわせるのでは?

このボスも、面が始まる前からアイテムをスタンバッておいて、始まったらすぐにダメージを与えるようにしておこう。コイツの弱点は、ローリングカッターだ。

ヤツは、大きく2つの行動でパターンがあって、地面近くで超音波(クラッシュノイズ)を出してくるか、空中に飛び上がって自機を狙って急降下してくるかのどちらかになる。

空中に飛ばれた場合は、ヤツの突進に捕まらないよう注意しながら、ローリングカッターを当てていこう。


初めてローリングカッターで攻撃しよう。


ヤツが超音波を出したら、近づいてカッター全弾撃ち込もう!

で、ヤツが地上近くで超音波を出したとき、このときには、超音波をジャンプで避けながら、ヤツに近づいて、超接近して、ローリングカッターを連射しよう。

この超音波を出しているとき、ヤツは絶対に転ばないし、絶対にガードは取らない。なので、ここはチャンスとばかりにローリングカッターを連射していいのだ。ここで全弾撃ち込んでしまっていいぞ。

全弾撃ち込み終わったら、あとは通常ショットを連射してさらにダメージを与えよう。ヤツの超音波が跳ね返って戻ってくるまでに、できるだけダメージを与えておくのだ。

その後、超音波を避け終わると、いよいよヤツのモードが変わる。

モードが変わったら、今度はアイテムをスラッシュクローに変えて攻撃しよう。コイツの場合はハメるのではなく、1回ずつ狙って当てていくようにしよう。でないとたまにヤツが起き上がりに石化光線を出してきてやられてしまうからだ。

ヤツが再び超音波を出してくるモードになったら、これはチャンス。ここでまた接近して、スラッシュクローを連打だ。ここで一気にカタを付けよう。


ヤツがまた超音波モードになったら、今度はスラッシュクローだ。

あと、モードが変わったときにお助けアイテムが来るときがある。これがでたら、取って一気に勝負できるぞ。

VSストーンマン

ストーンマンの弱点は、クラッシュノイズだ。面がスタートする前からスタンバッておいて、スタートと同時にクラッシュノイズを連発してダメージを与えよう。

基本的に、ボン、ボン、ボンとタイミングよく連発するようにして、ヤツのバリアとのタイミングをずらしつつ攻撃していくといいカンジだ。

ヤツが、地面を叩くようなポーズを取ったときには注意しよう。このあとには自機の足元から柱が生えてくるからである。注意して見てないとやられるぞ。

さて、ヤツのモードが変わったら、今度は武器をスラッシュクローに変えて攻撃するようにしよう。


ヤツがポーズを取ったら、画面から柱が生えて来るぞ。

スラッシュクローで転ばせたら、あとはカットマンのときと同じように、画面の端で連続して当てて転ばせてハメてしまう。ヤツが「ムダムダー」と言って壁を出してきても、かまわずスラッシュクローを連発していれば大丈夫だ。


モードが替わったらスラッシュクローでハメる。


ヤツが壁を出してきても、かまわずスラッシュクロー。

ではなぜ始めないのかというと、初めから使っていくと、ラストのほうでアイテムが足りなくなってしまうからだ。最後のほうがモードが発狂していてキツイので、最後のほうをスラッシュクローでハメると楽なのだ。

また、このボスでも時々お助けアイテムが出てくるが、基本的には無敵になれるので、取ったらそのままため撃ちを連発して、ボスに攻撃しまくればいい。出たら取ってもいいだろう。

しかし、アイテムで無敵の最中には、ため撃ちしか撃てないので、ボスに動き回られてしまって嫌な部分もある。

これが嫌な人は、アイテムが出てきても、取らずにゲームを進めていってもいい。ただ、アイテムを避けるのにはちょっと慣れが必要。ムリして避けるなら取ってしまったほうがいいかもしれないぞ。

VS エレキマン

初め、エレキマンの弱点の武器、パワーストーンでヤツを攻撃していく。

このとき、ヤツはジャンプしたりして、たまにサンダービームを撃ってきたりするのだが、ジャンプの着地などを狙って確実にパワーストーンを当てていきたい。一度に2発ずつ当てて、2発でヤツを転ばせていくのがポイントだ。


ヤツのジャンプの着地にパワーストーンを2発重ねよう。

で、ヤツのモードが変わったら、今度はまたアイテムをスラッシュクローに変えて攻撃する。

コイツの場合は、カットマン同様に、画面の端に追い込んで、起き上がりをスラッシュクローを当ててハメてしまう方法が有効だ。


やっぱりコイツもハメられる。タイミングがムズい。

しかし、ヤツがたまにジャンプして逃げ出してしまう場合もあるので、このときには注意が必要。

ヤツはこのモードでは、ジャンプしてサンダービームを撃ってきたり、体にサンダーをまとったり、サンダーのボールを飛ばしてきて、破裂させたりする。

サンダーボールは破裂すると8方向に飛んでくるので、出されたら落ち着いて避けに徹する。


逃げられた場合は、サンダービームに注意。

あとの攻撃は、出される前にスラッシュクローで攻撃するように。

完璧にやれば、ちゃんとハメることができるので、タイミングを極めてしまおう。

VS ダイブマン

さて、最後の敵はダイブマンだ。弱いほうのボスだが、最後なので、そこそこ手強いボスになっているぞ。

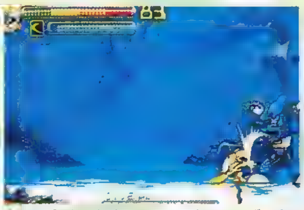
まず、初めはこいつは画面内を動き回りながらダイブミサイルを撃ってくるモードなので、うざったいからスラッシュクローでハメてしまう方法で攻撃しよう。

ヤツのダイブアタックは、普通のジャンプで跳び越えてはダメ。ヤツが振り向いてミサイルを撃たれるからだ。

ダイブアタックが来たら、引きつけて三角跳びで逃げるように。で、スキを見てスラッシュクローを当てていく。

ヤツを一旦転ばせたら、あとはいつものように端でハメるだけ。ただ、たまにヤツは、ザコの機雷を出してくるので注意していこう。でもザコが来ても気にせずスラッシュクローを連発していってかまわない。


コイツは初めのモードをスラッシュクローでハメる。


ヤツがザコを出しても、気にせずスラッシュクロー連打でOK。

ヤツのモードが変わって、スラッシュクローが無くなったら、今度はアイテムをサンダービームに変えて攻撃だ。

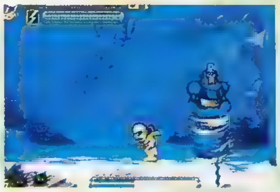
サンダービームはヤツをすぐに転ばせることができないので、基本的にヤツの攻撃を避けながら当てていく形になる。

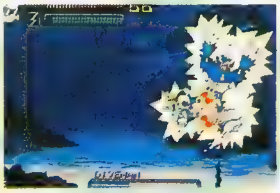
ヤツのダイブアタックは三角跳び、スライディングなどで避け、スキを見てサンダービームを当てるのだが、このとき、サンダービームをより効率よく当てていくといい。

サンダービームは1度に3発出るので、できれば1発の発射で2、3発同時に当てたい。

狙い目は、ヤツが地面に潜っていったあとの、下からダイブアタックしてくる攻撃のあとだ。

これは自機を狙ってくるので、これをかわして、ヤツが上に飛んでいって落ちてくるとき。このときに、ジャンプしてなるべく接近してサンダービームを当てる。


モードが変わったら、下からのダイブアタックを避けて…、


サンダービームをお見舞いしてやる。これで2倍ダメージ！

うまく行くと、1発のサンダービームで、2倍3倍のダメージをヤツに与えることができるぞ！

ただし、ヤツのミサイルが来た場合には注意。下手に撃って無駄弾を使わされるとキビシイぞ。

また、お助けアイテムがでたら、素直に取ってお世話になろう。ため撃ちをガンガン当てて、勝負有りだ。

VS イエローデビル

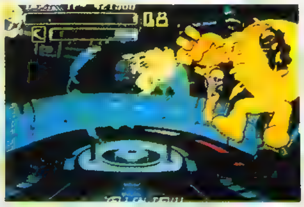
いよいよ中ボスクラスの登場。このコースで最難関と思われる、イエローデビルとの戦いだ。

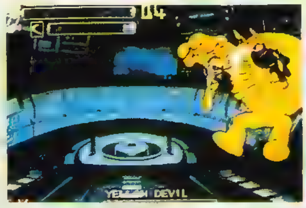
コイツの弱点はサンダービーム。しかし、コイツを倒すのには、実はもっといい攻撃アイテムが存在する。

それは、スラッシュクロー。この武器で攻撃していって、ヤツを転ばせまくって攻撃のスキを与えないのが勝利の秘訣なのである。

まず、始まる前からスラッシュクローをスタンバっておき、スタートしたらすぐにヤツの目玉めがけてジャンプ&アタックだ。

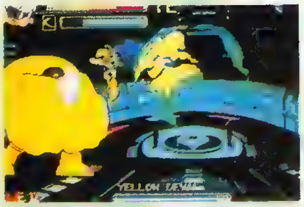
スラッシュクローが当たるとヤツは転ぶので、1回転ばしたらヤツが起き上がるのを待って、起きあがるところを再びタイミングよくジャンプして、スラッシュクローを重ねるようにして攻撃しよう。


スラッシュクローを当てて転ばせたら…、


起き上がるところを、もう1回ジャンプしてスラッシュクローだ。

うまく行けば、これで連続してヤツを転ばしてハメていくことができるのだが、ヤツがたまに起き上がりにガードして来たりして、逃げられてしまう場合もある。

なので、ヤツのガードに注意して、ガードポーズをされても大丈夫なように、ギリギリスラッシュクローがヤツの目玉に届くくらいの距離からスラッシュクローを出すようにしていこう。

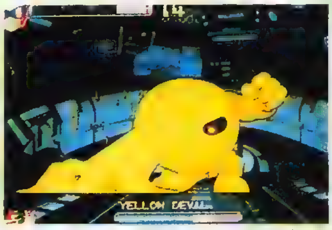

ヤツの起き上がりガードポーズに当たらないように注意。

さて、ヤツに逃げれられてしまった場合は、ヤツの攻撃を避けつつスラッシュクローを当てて行かないといけない。

まず、ヤツが四角い弾を投げつけて来た場合は、一定時間避けまくるか、攻撃して壊してしまうかのどちらかしかない。

攻撃してもいいが、スラッシュクローがもったいないので、逃げ回ったほうが得策か？ 逃げつつヤツに攻撃できたらするようにしよう。

ヤツの近くにいるときは、ヤツの掴み攻撃に注意しよう。ヤツの掴み攻撃にやられると、大体飲み込まれて大ダメージを受けるので要注意なのだ。

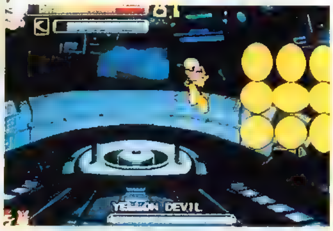

ヤツの掴み攻撃は大ダメージ！注意だ。

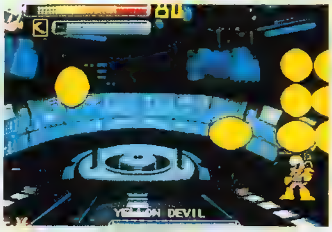
ヤツが変形して分裂してきたときは、初めにヤツが高さを合わせてくるので、ジャンプして高い場所に誘導しよう。

その後、ヤツの分裂弾が飛んでくるので、その分裂した弾の下に入って避けよう。

最後に、ごくたまにヤツが丸く変形して近づいてくることがある。このときは、ヤツは近くに来て目玉からレーザーを出してくるので、スライディング等で逃げるように。

コイツはこのコースで一番強いので、多少はくらってしまってもしかたがない。なので、多少くらってもめげずに、スラッシュクローでできるだけハメて行くようにしよう。


ヤツが分裂したら、まず弾を上のほうに引きつけて…、


弾が飛んできたら、下に入って避ける。

VSワイリーマシーン

イエローデビルを倒したら、このコースはもうクリアしたも同然だ。

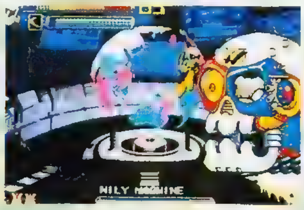
このワイリーマシーンも、イエローデビルと同様、スラッシュクローでハメていくようにする。

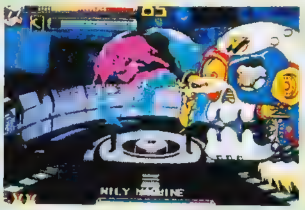
しかもコイツの場合、スラッシュクローが弱点でもあるので、その効果は2倍である。

始まったらすぐにスラッシュクローで転ばせて、起きあがる所をまたジャンプしてタイミング良くスラッシュクローを当てる。

このボスの場合、このジャンプして当てるタイミングさえ極めてしまえば、逃げられることはないので、これだけやっているだけで勝ててしまうのだ。


始まったらすぐにスラッシュクローで転ばせる。


で、起きてくるところをタイミングよくジャンプして…、


再びスラッシュクロー。これだけだ。

ただ、ザコがたまーに弾を撃ってくることがあるが、ほとんど撃ってこないので、気にしなくても全然OK。はっきり言って、このボスはただのザコ同然だ。

VS Dr.ワイリー

最後はコイツ。例によってコイツは時間内に倒さないとトドメを刺せずに、バッドエンディングになってしまう。

ただ、このコースのコイツの場合は、弱点のサンダービームをうまく当てていくことで、カンタンに倒してしまうことが可能だ。

コイツの弱点はサンダービームなのだが、このサンダービームは1度に3発でるので、ヤツに近づいてうまく当てれば、2～3発同時に当てることができる。

2発同時に当てると、ヤツに与えるダメージが2倍になるので、うまく当てていけば、ヤツに3～4回ぐらい攻撃しただけで倒せてしまうのだ。


ヤツが現れたら、武器をサンダービームにして…、


出てきたら、なるべく接近してサンダービームだ！2発ダメージを狙え！

つまり、1回や2回攻撃しそこなっても、まだ倒すチャンスはあるということ。前回の「ワイリーを追え！」コースのコイツよりも全然楽勝だ。

見事倒せば、エンディングだ。1コインなら更に豪華なエンディングも待っているぞ！

隠れキャラクター情報公開その1

このゲームで、各面のボスを倒したときに、たまーに、隠れキャラクターの佐吉やモビちゃんが出てくることがある。

コイツらは、取るとボーナス得点になる。どちらも1万点だ。

で、問題は出現法則なのだが、これは32分の1でランダムである。狙って出すことはできないのだ。

今回紹介するのは、これではなくて、各面の各場所に隠れている、本当の隠しの佐吉とモビちゃんについてだ。

各ストーリーのここを狙え！

●ストーリー1（ワイリーを追え！）

各コースには、佐吉1つとモビちゃん1匹、各2カ所ずつ隠れキャラが隠れている。

まず、ワイリーコースでは、ジャイロマンステージの写真の位置（左上の隅）に佐吉。

ビートマンステージは、右上の隅の写真の場所に、モビが隠れている。

●ストーリー2（ロールを救え！）

各隠し場所は、ショットを当てるとヒットマークが出て、すぐに場所が分かるようになっている。耐久力は、チャージショットマックスで5、6発分くらいだ。

このコースは、カットマンステージの左の方の写真の場所に佐吉。

ダイブマンステージには、モビちゃんが、画面左上のほうの、写真の場所に隠れているぞ。

●ストーリー3（新パーツを取り戻せ！）

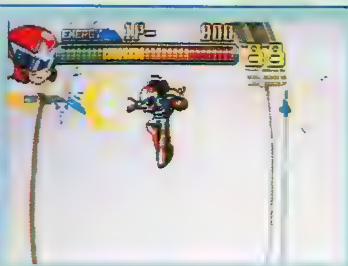
最後の新パーツを取り戻せるのも、2カ所。

まず、ファラオマンステージの右上隅に佐吉。

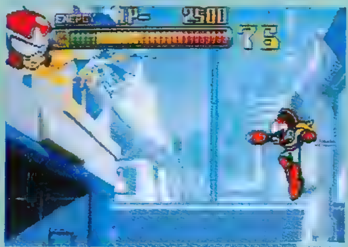
そして、クイックマンステージの中央左のほうの上の方にモビちゃんが隠れている。

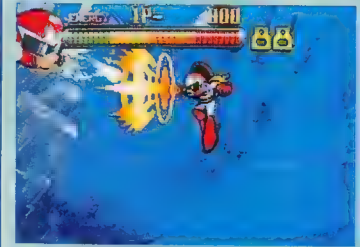
これらの隠れキャラは、ため撃ち5発くらい当てないと出てこないので、ボスと戦いながら出していくのはかなりムズカシイかも。

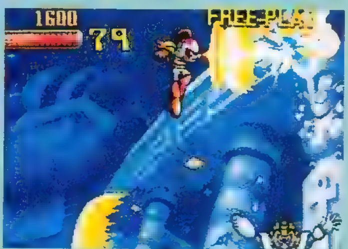
頑張って撃ち込んで出せるように練習してみよう。

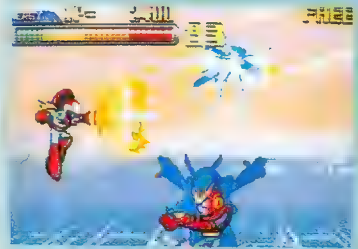












天候の悪い上級コースを滑る!

ALPINE SURFER.

旗門なしだが、視界の悪さが難しさを生む上級。やはり覚えるしかない!

担当：するする

アグレッシブに滑ろう!

今回は旗門のないモードで上級コースを滑るぞ!

初級コースは天気が良く、視界も良かったので非常に滑りやすかったが、この上級コースになると…スタート地点はガスっている上に雪。風も強い（ゲームには関係してこないけど）。

ガスがかかっているので非常に視界が悪く、先がどうなっているのかよくわからない。

でもそれほどきついカーブがあるわけではないので、やっていくうちに覚えられるから、その点は解消できそう。



前半はそんな感じのコースを滑走していく。しばらくするとガスが消えて雪が降るのみとなる。

視界も良くなって気分よく滑ることができるようになるが、油断はできない。何せ上級コースですから!

コースのレイアウトはそれほどではないのだが、そのコース内にある障害物、イベント物がなかなか手ごわい。

例えば木。カーブのイン側に茂っていたりするともう大変!木の間を抜けていかないといけない!

イベント物とは、ジャンプ台や手スリ、倒木のこと。

これらを使ってアクションをするのはいいけど、失敗すれば単なる障害物になるぞ!



微妙な操作を覚えて安全に!

さあ上級コースを滑るぞ!スタート時は、ガスっていて非常に視界が悪い。



スタートのとき、とくに何もせずにそのまま真っすぐ出る。

基本として、覚えるまではコースの中央を滑るようにしよう。スタートして真っすぐ進むとすぐジャンプ台へ!

両側の手スリがどの方向にのびているかを見つつ滑る。

最初は左へ。しばらく進むと岩が出てくる。この先は右へ曲がっていくぞ!あまりインを突きすぎると2つ目の岩にぶつかるので注意したい。



しっかり木の間を抜け、コースを短縮したい。

軽くジャンプしたら正面左に見える林の中へ。その間を抜け、左へターンしていく。

エクステンドした先で右へ。できるだけ右へ寄り、右にあるジャンプ台を飛ぶ。ここでふくらむと岩や倒木があるので注意したい。

そのまま進むと狭くなり、洞窟っぽいところへ。



岩壁がえらく近い。こんな岩がもう1回突き出ているぞ!

中央を滑ってそのままジャンプ。その先は広いが、すぐ狭くなるので、中央を滑っていく。すると右に林が見えてくる。まずこの中へ。すぐ左へ曲がるので林を抜けたら左のインの林の中へ。



オーバーハングした雪道。中央を滑ってジャンプへ。

林の中を抜けることでこの左カーブをしっかりインから抜ける。もしふくらんでしまうと…「DANGER」と書いてあるコースへ!うまく看板の間をスリ抜ければダメージはないが、その先はスピードが落ちるので、いかないようにしたい。インで抜けられればロスなくジャンプ台へ!

林の中、インを通れないとこの外へ出てしまう!間を抜けろ!



エクステンドした先は、オーバーハングした岩の下を滑る。コースなりに、かつインをキープして滑るぞ!



ジャンプしてエクステンドへ。さああと半分!



軽く左、そして右、再度左に曲がるが、最後の左は、少しジャンプするため、インに入るのが遅れると100%アウトへふくらむので早目にインに入っていくようにする。



しっかりインを滑っていく。この先の左カーブに注意。

早目にインに入っていくようにすれば大丈夫だぞ！



しっかりターンした後ジャンプ！その先に左カーブがあるが、ここは少し待ってから一気にインに入るほうが滑りやすい。早すぎると調整するのが難しいぞ。



早目にインに入ると逆にふくらんでしまう。これはまずい！

しばらく真っすぐ滑ると右へ。するとエクステンドへ。エクステンド後、ジャンプ台へ。その先に倒木が1本あるので、合わせられる人はその上に乗って滑ってみるといいだろう。

さらに滑ると緑色の林の中へ。先がわかりにくいが、ここはやや右寄りに滑り（林の中を抜けつつ）その先のジャンプ台に合わせる。なおこの先左に曲がるので、ジャンプは左に向けて飛ぶこと。

空中で左へのコースに合わせたらラストスパートだー！

さらに下ると…。



倒木の上をスーッと滑る！意外に簡単？いやいや！

ジャンプせずにいけば道路にぶつからずにいけるぞ！



正面に高架の道路！その手前にジャンプ台！ということは…そう、この道路を飛び越すのです！

できるだけスピードにのっていかないとぶつかるぞ！なお、飛ばない方法もあるぞ！



スピードをつけて…大ジャーンプ！橋の上を飛ぶーっ！

無理に高架橋にぶつからずに飛べれば、あとは真っすぐ滑っていけばOKだー！

スルスル～とゴールへー！

ゴール手前にジャンプ台がないのがちょっと物足らない気がするけど、まあいっかって感じかな。



イエ～イ！ゴール後のリプレイでこのシーンが見られるのだー！

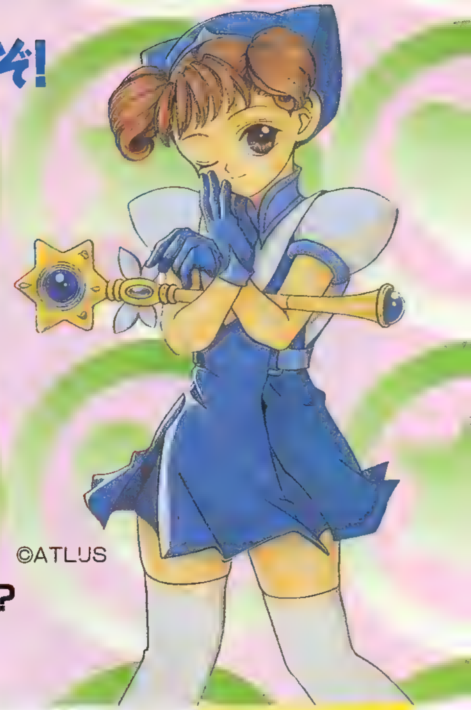
上級コースは、コース幅の変化にさらに林などの障害物、ジャンプ等のイベントで難度を高くしているので、まず暗記が重要。それから少しずつ攻めていきたい。

プリント倶楽部とのタイアップもあるぞ!

プリクラ大作戦

プリンセスクララ





いよいよ発売。もう近所のゲーセンには入荷したかな?
難しくないから気軽にプレイしてみてね。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

前回までのことは覚えているかな?

まず、前回の攻略でやったこと、基本的なアイテム関係や、パワーアップの種類などは覚えているだろうか?

基本はショットとアタックの違いをちゃんと覚えていれば問題ない。ショットで敵を倒すと動物になって、アタックで敵を倒すと、敵がジュエルに変化するぞ。

また、その変化した動物やジュエルを取っていくときに、各面で、どちらをより多く取ったか?によって、オプションのピュアエッグの成長が変化してくる。

このピュアエッグの変化の種類を覚えて、戦略的にプレイしていくのが、このゲームのポイントとなってくる。覚えていない人は、前々回の記事（№180）のほうを見てもらおう。

詳しい動物やジュエルを取っていく順番などについては、このあとの面ごとの攻略のほうで詳しく攻略していくので、それを見ながらプレイして行こう。

どのキャラクターを選択するか決める

それではまず、最初に、この攻略で使用するキャラクターの決定からしてみたいと思う。

3人いるキャラクターの中で、一番使いやすいキャラクターを選ぼう。

編集部でオススメするキャラクターは、やっぱりというか、キララちゃんである。

キララちゃんを選択したのには、ちゃんと理由があって、その理由を挙げると、次のような利点がある。

●何より3WAYショットが使いやすい
●アタック攻撃が威力もあって出るのが速い
●何よりオレ好みである

と、このような利点があるのだ。

まず、ショットだが、ほかの2人は、パワーアップしてもショットが直線にしか飛ばないが、キララちゃんは、3WAYショットにパワーアップするので、一番使いやすいショットを撃てる。

ただ、ほかの2人は、そのぶんショットパワーがあるので、そこのところは理解しておかないと、ショットパワーがないのでキビシイ場面もあるぞ。



3WAYショットが撃てるのはキララちゃんだけ。

次に、アタック攻撃だが、ほかの2人に比べて出るのは速くて、威力も並の威力である。

これは比べてみればよくわかるのだが、クララの場合、1面ボスの弱点を攻撃するのに、5回叩かなければ壊れないのに対し、キララちゃんは4回叩くだけで壊れる。



1面ボスの子グモ。クララは5回、キララちゃんは4回。

ちなみに、グレイは3回で1面ボスの弱点を壊すことができる。

出の速さを比べてみると、クララとキララは同じくらいのスピードで出る。グレイは2人に比べて、出るのが遅いし、連続して叩くのも遅い。

ちなみに、グレイは歩くのもほかの2人に比べて遅い。これはゆゆしき問題だと私は思うが、みなさんはどう思われるか?



グレイは叩くのも遅いし歩くのも遅い!

最後の理由はどうでもいい。とにかく今のところキララちゃんを使っていくのが一番楽だと思うので、編集部のオススメキャラクターは、キララちゃんに決定。

それでは、キララちゃんでプレイスタートだ!



目標
●ピュアエッグレベル1
「ビッグアイ」
ノルマ 5個

この面では、まずジュエルをそろえていくことを目標にしてプレイしよう。

普通にショットを撃ちながらいけば楽勝だが、一応この攻略では、ジュエルを集めていって、最終的にリッチを作り出すのを目標にしてやりたいと思う。

なので、1面では、ジュエルを最低でも5個は集めるようにしよう。

そのために、1面は、ジュエルをたくさん取れるポイントを中心に見ていくことにしよう。



ポイント1 始まってすぐのところ

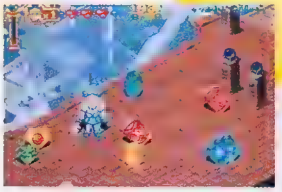
まずは、始まってすぐのところ、4機一組の編隊が、右、左、真ん中と来るところがポイントだ。

ここは、初めにダッシュして、4機来る編隊の頭のヤツめがけて、アタック攻撃をお見舞いしてやろう。


始まってすぐ、この編隊を叩く！

この時のポイントは、頭の1匹を真っ直ぐに吹っ飛ばすように気をつけることと、2匹めのヤツは叩かないように気を付けるという点。あと、始まったらすぐにダッシュして叩きに行かないと、次の編隊につながらないから注意しよう。


叩いたら、あとを追うように歩いていく。


うまく行けば、このとおり。

で、叩いたら、敵が連鎖して爆発するので、それを追いかけるように移動しよう。ここは、うまく行けば7万点のジュエルまで出るぞ。

いきなり失敗してもめげずに連鎖を狙おう。

ポイント2 砲台がたくさん出るところ

さて、少し行くと、今度はいきなり砲台がたくさん運ばれてくる場所に来る。

ここは、連鎖して下さいと言ってるような場所なので、連鎖を狙おう。

頭に1個だけ出ている砲台の正面に立ち（右上を向いた状態）、真っ直ぐ吹っ飛ぶようにアタックしよう。

詳しくは写真のようにやろう。

ここは、うまく行くと4万


この向きでここを叩けば…、


こんなにジュエルが出る！もうけたぞ。

点のジュエルまで出るぞ。

さて、ここで、出たジュエルの取り方にもポイントがあるので注意しよう。

ジュエルは、**同じ点数（つまり同じ形）のジュエルを連続して取ることにより、点数が倍々に上がっていくのだ。**

つまり、1万点のジュエルだったら、2個連続して取れば、2個めのジュエルは1万×2の2万点に、3個連続して取れば1万×3の3万点となるのだ。

なので、同じ形のジュエルがたくさん出たときには、なるべく同じ形のジュエルを連続して取るように心がけよう。

高得点を狙って行くには、絶対にはずせないポイントだぞ。覚えておこう。

ここでは、ジュエルを取り


同じ形のジュエルを取って点数倍々だ。

に行くときに、あとから出てくる敵の撃つ弾にやられないように気を付けよう。

ポイント3 変身アイテムを取ったあと

砲台地帯を過ぎたあと、すぐに画面の左のほうに、変身アイテムがある。

この変身アイテムを取りに行くのだが、このとき、左にある通路のほうから取りに行くようにすること。

なぜかというと、中央から取りに行くと、アイテムを取る前にザコが出てきてしまって、その分変身してから倒せるザコが減ってしまうからだ。

さて、変身アイテムを取ったら、急いで地形の中央付近に移動しよう。

その後、前に進むと、中央やや右のほうにザコ4匹の編隊が出てくるので、これをショットで倒そう。

変身中のショットは、アタ


変身したら、中央を歩いて…、


編隊が出たらすぐにアタックだ！うまくつながるか？

ック攻撃になるので、ザコはそこから吹っ飛んで連鎖していく。

ここはつないでいくのは非常に難しく、滅多につながってくれないが、うまくつながると、この4機編隊から、次の4機編隊×2、そのあとの砲台まで全部つながるので、狙わない手はないぞ。

ここのポイントは、初めの4機編隊の出るラインにあらかじめ合わせておき、ザコの編隊が見えたらすぐにショットを撃って速攻できるようにしておくこと。こうするとつながりやすいぞ。


うまくつながればここまでつながる。頑張ろう。

ショットを撃ったら、すぐにそのあとを連鎖を追いかけて歩いていくのを忘れないように。

最高で、一応10万点ジュエル×3個まで確認した。

これらのポイントをすべて連鎖でつないでいけば、1面ボスに合う前に100万点オーバーしてしまうぐらいだ。

なので、1面ではなるたけ連鎖してジュエルが稼げるように、この3つのポイントを完全に極めよう。

1面ボス「SPIN TYURA」

このボスは、弱点の小さいクモを速攻で倒していくようにすれば、簡単に倒せるので、サッサと倒してしまうことをオススメする。

まず、ボス戦が始まったら、すぐに右端の小さいクモを倒しに行く。

小さいクモは、アタック攻撃4回で壊せるので、アタック連打だ。

右端を壊すと、弾が飛んでくるから、それをやり過ごして、今度は隣のクモを倒しに行く。


子グモを右から速攻で倒していくようにする。

3匹めのクモを叩くとき、中央で親グモが弾を吐いているので注意。アタック攻撃で壊せる弾なので叩けばいいが、爆風にも当たるから注意だ。

この調子で4～5匹めの子グモを壊せばクリア。飛んでくる弾はある程度パターンなので、覚えてしまえばOKだ。

倒したあとは、もう1回親グモが顔を出す。このとき撃ち込むと動物が出るので、ボムを増やすために取っておこう。

くれぐれも、動物を取った数がジュエルの数を上回らないように注意！でないと、ピユアエッグが2面でビッグアイに変身してくれないからだ。

パワーアップ豆知識

ここで、パワーアップアイテムについてちょっと。

パワーアップアイテムには、赤と青の2種類があることはもう知っていると思う。

赤はショットパワーが上がり、キララちゃんの場合ショットが3WAYになる。

青は、ショットの射程が上がり、遠くまでショットが届くようになる。

このパワーアップは、最初に出たときに赤いパワーアップでも、少し待っていれば、青に色が変わることを知っていたかな？青が欲しいのに赤が出てしまった！という場合などには、ちょっと待ってやれば、ちゃんと青に変わってくれるぞ。

知ってるとちょっと楽になることなので、一応覚えておこうね。


取りたい色じゃなかったらちょっと待とう。



目標
●ピュアエッグレベル2
「タイニーデビル」
ノルマ15個

この面でもまた、ジュエルを集めていく。

1面でジュエルを集めていれば、ビッグアイになっているハズ。このビッグアイの攻撃は、プレイヤーのショット攻撃よりもリーチが長いので、これを利用して遠くの敵を攻撃したりして行けば、割と簡単に進めるハズだ。

また、ボムは直線的にレーザーが出る。当たれば威力が強いので、ボス戦には結構使えるボムだぞ。さて、では2面、行ってみよう。

ポイント1 木箱の中の敵キャラクター

この面の木箱の中には、アイテムや得点が入っていてお得だが、中には敵キャラが入っているものもある。

木箱の中には、カタい砲台(アタック3発)や、爆弾ザコ(アタック3発)が入っている。

カタい砲台は、一定間隔ごとに自機を狙って弾を撃ってくる、普通のザコ砲台と同じアルゴリズムだ。

気を付けたいのは、コイツの弾は、アタック攻撃ではじき返せないところ。これは注意。

この砲台が出たら、すぐにアタックで倒してしまうか、遠くにいるヤツだったらショットで遠くから倒してしまおう。

爆弾は、出たらすぐにアタックで倒さないと、爆発して弾を撒くぞ。

この弾は8方向に飛ぶので、破裂しそうになったら、そのラインからは逃げるように。


爆弾の8方向弾には注意だ。

ポイント2 ザコキャラ対策

この面のザコは、3匹1組の緑色のザコと、4匹1組のハチ、それに先ほどのカタい砲台と爆弾ザコ、そして最後にカタいロボットだ。

緑ザコは、3匹の頭のヤツを叩いて連鎖を狙う。

ハチは、この面のヤツは弾を撃たないので、放っておいても無害だ。連鎖できそうなら叩いてみよう。

一番やっかいなのがロボット。こいつは正面にレーザーと3WAY状に弾を交互に出してくるので危険。


ロボットは遠くからショットで倒すのが安全。

コイツが出たら、正面から離れて、斜めの角度からショットを撃って攻撃したい。

危ないときはショットで倒すようにすればいいと考えれば、難しいことはないだろう。

ポイント3 木箱のカタい砲台のところ

面が始まってからちょっと行くと、木箱に囲まれたカタい砲台がいる場所に来る。

ここは写真のように、左からヤツに近寄ってアタックしてやろう。

そうすれば、連鎖して結構ジュエルが稼げるぞ。あとから出るハチも巻き込みたい。


ここはこうしてアタックすると連鎖するぞ。

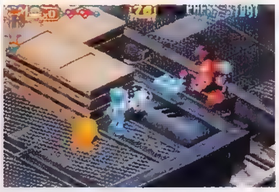
ポイント4 緑色のザコ×10匹のところ

木箱の中から赤いロボットが出てくる場所に来たら、そのあとに緑ザコ×10匹があるので、それ以上画面を進めないようにしながら、邪魔なロボットとザコをかたづけよう。

ザコがかたづいたら、そこからラインを地形の中央に合わせる。

そして、そのままラインに沿って歩いて、ザコ10匹の頭が見えたら、頭のヤツをタイミング良くアタックしてやろう。

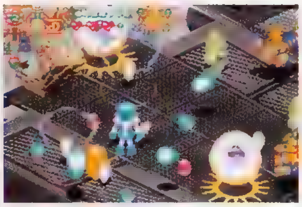
すると、そこから10匹いいカンジで連鎖して、うまく行くと、そのあとの砲台ザコやハチまでつながってくれるぞ。


まずはこのロボットを片づけてからラインを合わせ…、


歩いていって、先頭のヤツを叩く!

なので、先頭のヤツを叩いたら、爆風を追いかけて歩いていくように。ちょっと危険が伴うので、敵の弾に注意しながら歩こう。

ボス前のロボットたちは、連鎖は狙わず、堅実にショットで遠くから狙っていこう。


するとこんなカンジで大連鎖だ。

2面ボス「SKY LADY」

このボスは、動きがパターンになっているから、まずはその動きを覚えてしまおう。

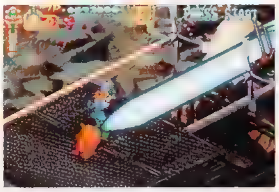
ボスは、一回後ろにさがると突っ込んでくることと、ホーミング弾を撃たれたら、さがってショットで処理するポイントさえ覚えておけば、パターンを覚えなくてもまず大丈夫。

それでもダメな時は、ボムを使ってもいい。ボスの本体にちゃんと当たるようにボムを使えば、ボスはボム1発+ちょっとの撃ち込みで死ぬから楽勝だ。

ボムを使いたくなかったら、ボスの動きを覚えて、常にボスに張り付いて撃ち込むようにしよう。固定ショットを使うと楽だぞ。


ボスはいったんさがると突っ込んで来るぞ。


ホーミング弾は、固定ショットでさがって撃つ。


ボムを使って速攻で倒してしまうのも一つの方法。

ちなみに、ボスの左右に付いているパーツは、1個5万点だ。さらに余裕がある人は両方壊してからボスを倒そう。

ボスを倒すと動物が降ってくるので、ここもまたジュエルの数を上回らない程度に取って、ボムの数を増やしておこう。

ちゃんとジュエルを回収して、15個以上ジュエルを取っていれば合格だ。

固定ショットが基本形

2面がキツイ!と言う人は、まだ固定ショットを使いこなしてないからつらいのだろう。

固定ショットは、ショットボタン押しっぱなしでできる。固定したまま移動できるから、2面ボスのホーミング弾を処理する場合などに、非常に役に立ってくれるぞ。

また、この固定ショットを出した状態から、すぐにダッシュ(前転)できるように練習するのも大切。1回ショットボタンを離してから、すぐにショット+アタックボタン同時押しでダッシュするように練習しよう。

基本的に、レバーでのダッシュはやりにくいので、ボタンでダッシュする癖を身につけよう。


ボタンですぐにダッシュできるようになろう。

ニューゲームジャングル

やっぱり対戦でなきゃ！

昨年、爆発的人気となった冬のスポーツ「スキー」を題材にしたゲーム「アルペンレーサー」が、なんと今度は通信対戦が可能となって帰ってきた。その名も「アルペンレーサー2」ー

今回のこの「2」では、コースをリニューアルして、対戦というモードが加わったもの。生身の人間と対戦ができることを考えるとかな〜り雰囲気は違ってくるはず。コースを覚えていけば…。今年も冬は熱くなりそう!?



この大きいのが2台並んでいたらそりゃ〜すごいって感じ！

やはり筐体はこのタイプになる？通信用に小さいのが出るか！

通信可能になった！

ALPINE RACER 2

©㈱ナムコ

対人間で遊べるのがミソ！雪上で熱いバトルが展開される！

担当：ずるずる



これは「1」の写真。銀世界が舞台なので、そう変わらないか。

決定!!ミス・アルペンサーファー

去る8月4日（日）、新宿スタジオアルタにて「ミス・アルペンサーファーコンテスト決勝大会」が行われたので、その状況をご報告しよう。

応募総数690名の中から2度の書類審査をクリアした12名が、アルペンサーファー実技、水着審査&自己PRによってグランプリ、準グランプリが決定した！



グランプリ、準グランプリに選ばれた3人！副賞ももらった！



プロスノーボーダー・平山隆昭氏もゲームをプレイ！



グランプリの蒲山さんのプレイも！水着でプレイに注目！



あのアルタの大画面にプレイ画面が映し出された！すごい！

グランプリは、蒲山智子さん（21歳・学生）、準グランプリは山崎美和さん（19歳・学生）、吉田真弓さん（22歳・モデル）に決定した！

この3名は今後アルペンサーファーの宣伝・販促への参加、イベント等で活躍をするそうです。

当日はこのコンテスト以外に、ゲームデビュー体験試乗も行われました。

誰よりも速く海を駆けろ!

AQUA JET

ただ感じるだけでなく、自分からアクションを起こしてランディングせよ!

担当：ずるずる



ハンドルを左右に傾けることで水上バイクが曲がってくれる。

水上スポーツがゲームに!

水上バイクによるレースゲームがナムコから発売される。

もちろん筐体は専用タイプで、ムービングする!そう、水上バイクを身体で感じてプレイができるのだ!

このゲームは、定評のある「システム・スーパー22」の基板で作られているので、その雰囲気はこれまでの3DCGゲーム同様にリアルである。

ゲームは、水上バイクのレースをモチーフにしているので、レースを楽しむことがこのゲームの遊び方となるが、そのライバル達はすべてCPU。人間同士でバトルができないのが残念だが、それはそれ、体感できることが一番!



アクセルは右のレバーを引いて行う。

波を感じろ!

このゲームのウリはやはり体感できるということ。

実際に水上バイクに乗ったことがない人が多いと思うので、いったいどんな動きをするのか想像しにくいと思うが、1度プレイしてみれば、「これがそうか!」と実感してもらえるはずだ!

水面というのは、完全な無風状態でなければ波のない状態にはならない。少しでも風が出れば水面は波を打つ。

その上を水上バイクで走るとどうなる?小刻みに弾みつつ走るのです!



視点はこのライディングのもののみ。



この波が大きくなると…そりゃあもう弾みも大きくなるのです!そのときのムービングがまたリアルなのです!

そこで気になってくるのが操作方法。

水上バイクは、水面に触れていることで左右に曲がることができる。となると弾ねたりしていると…そう、曲がりにくくなるのです。そのあたりが水上バイクの難しいところ。いかにそのグリップ力を把握して曲がるかだ!

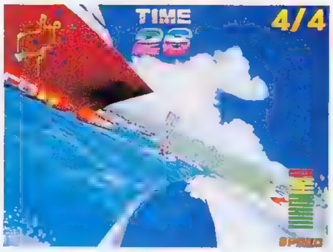
レースはただ水上を走りまわるだけではない。コースにはジャンプ台がいくつかあり、よりレースシーンを盛り上げる演出があるのだ!さあて、きれいに飛べるかな?



ジャンプ台でのアクション以外にもいろいろできる。

コースは2つ！

さてこの水上バイクで走るコースだが、そのコースは2つ存在する。
1つは「スタンダードコース」で、このゲームに慣れてもらうためにコース幅も広く走りやすいものとなっている。
もう1つは「上級者コース」で、そのネーミングからもわかるように、エキスパートでないと走りきれないようなコース設定となっている。その中身は、きつ～いカーブがあったり、コース幅が狭くなっていたりと、かな～り熱いものとなっている。



アームを上下させることでサブマリン走行もできる。

コースについてだが、右にあるイラストを見てもらうとわかるように、1つの島の中、外を走ってレースをする。
スタートからしばらくは島の外側を走る形となる。

ある程度外側を走ると島の内部へ。内部に入れば波も小さくなるかと思いきや、なんとその途中には滝があったり、大きなうねりがあったりとアグレッシブー楽はできない！



水との抵抗で曲がるので、弾ね方に気をつけて走りたい。



島の中央部近辺までくると「スタンダードコース」と「エキスパートコース」とに分かれるところへ来る。
イラスト上でいうと、そのまま下に行けば「スタンダードコース」となる（なおこの選択はプレイスタート前）。



ライン取りはやはりアウト＝イン＝アウトで！暗記あるのみ！

「スタンダードコース」選択の場合、そのまま広いコースを走り、再び島の外側に出て3連ジャンプをクリア後、ゴールへ向かう。
「エキスパートコース」の選択の場合、より険しいコースに入っていく。その大部分はジャングルで、狭い。コースの暗記が必要だろう。そこを抜ければ再び島の外側に出て、3連ジャンプを飛んでゴールを目指す。
いかがでしょう？君も思いっきり水上を駆けてみては！



ハマると怖いパズルゲームまたも登場

三刻志

麻雀牌を使ったパズルゲームはたくさんあれど、この"三刻志"のように順子も取れるものは少ないだろう。しかもそれで役を作って和がるのが目的だ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

基本は牌を3つ取っていくだけのお手軽パズルゲーム

この三刻志は、画面上に積み重なっている麻雀パイを、取れる牌から順番に取っていくだけの、非常にわかりやすいルールのパズルゲームである。

ただし、これまでの牌くずし系のパズルゲームと違う点は、牌を3つずつ1セットで取っていくという点と、同じ牌3つの刻子どりと、同じ種類の順子3つで取っていく、順子どりの2通りの取り方があるという点が、このゲームのポイントなのだ。

すなわち、このゲームで最大に悩む場所は、同じ牌を刻子で取るか?順子で取るか?という2つの選択がポイントなのだ。

ちゃんと考えてプレイしていかないと、あれよあれよというまに手づまりになってしまうぞ。いままでの牌くずしゲームよりも、より頭を使ってプレイしていこう。



同じ牌、または順子で牌を3枚1組で取っていくのだ。

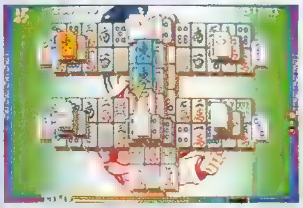


順子でとるか?刻子で取るか?がこのゲームのポイント。

基本ルール 牌を取っていって例題をそろえよう

さて、基本は牌を3つそろえて取っていくのだが、カーソルでマークできる牌は、牌の2辺が出ている状態のものがマークできる。

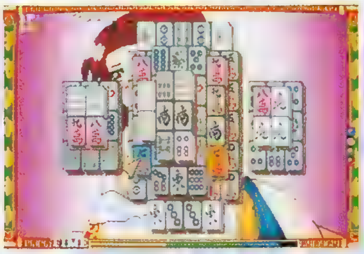
このときの取れる牌は、牌の2辺ならどこでもOKで、たとえば牌の上と下の2辺が見えているだけの状態のものでも取れるのだ。



どこでもいいから、2つの辺が見えていれば取れる。

このルールを覚えておかないと、実際にプレイしていくときに、取れる牌が分からなくなってしまうから、ちゃんと覚えておこう。

でも、プレイヤーは初めから、1つ牌をマークしたときに、現時点での取れる牌が明るく表示されるアイテムを持っているので、取れる牌が分からない、ということはないだろう。



牌をマークすると、そのときに取れる牌がわかるぞ。

ただ、2手先3手先を考えて行くときに、この2辺で取れるということを良く理解して考えていかないといけない。で、ゲームを進めて行くには、牌を3つずつそろえて取っていくのだが、先ほども言ったように、一九牌に関しては、刻子だけでなく、順子でも3枚そろえて取っていくことができる。

ただし、順子で取る場合には、1、2、3か、4、5、6か、7、8、9、の3通りの並び方でしか取ることはできないので注意しよう。

そうして、基本的には積み重なっている牌を順番に取っていくだけなのだが、各面の最初に表示される例題の牌(4組12枚)をそろえていくのが目的となっている。

この例題をすべて取れば、そのステージは、まだ画面に牌が残っていてもクリアとなるぞ。画面内の牌を全部取る必要はないのだ。

こんなカンジで、各面の例題をクリアしていけば良いというわけ。言うのは簡単だけど、ゲームはやっぱりムズカシイゲームだ。



例題の牌をそろえれば、全部取らなくてもクリアできるぞ。

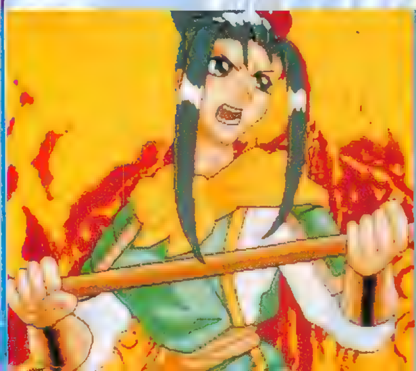
お助けアイテムを使って有利にゲームを進めよう

ゲームを進めていくときに、プレイヤーの手助けをしてくれる、お助けアイテムがある。

これらは使うと便利なアイテムたちなのだが、仕入れるには当然、ポイントが必要になってくる。

ポイントは、各面をクリアしていくと、クリアポイントとして加算されていくようになっていて、各面クリアごとにショップ画面になってアイテムの購入と売却ができるぞ。

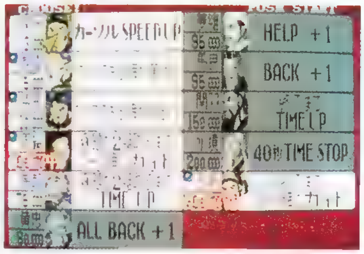
●関平　3000P











アイテム購入画面。ここでアイテムを揃えよう。

カーソルのスピードアップ。カーソルが遅すぎるというあなたに。

●趙雲　5000P
マークできる牌にカーソルが合うと、牌が黄色くなる。
これは初めから購入した状態になっている。ショップ画面では売却することも可能。

●張飛　10000P
マークできる牌が、常に明るく表示されて、取れる牌がわかりやすい。
このアイテムも、初めから購入されていて、プレイヤーの任意により売却もできる。

●周瑜　50000P
例題を2問とるまではマーク牌にガイド。
これは、例題を2問とるまでは、牌を1個マークしたときに、他に取れる牌を表示してくれるというアイテム。
このアイテムは、常に装備されているようなカンジになっていて、買わなくても常に持っているぞ。売却はできない。

●馬超　75000P
例題を2問とるまでタイムアップ。
これは、例題を2問とるまでは、牌を取った場合のタイムの回復量が大きいというアイテム。

●黄忠　80000P
オールバックアイテム。
このアイテムは、プレイヤーは初めから持っている。
このアイテムは1度に1つしか持てないので、使いきってからでないと購入できないぞ。
完全に手づまり確定の状況などに使用すると、その面の最初の状態まで、牌を戻してくれる便利アイテム。

●姜維　95000P
ヘルプアイテム。
プレイヤーの今取れる牌を、すべて表示してくれるアイテムだ。
このアイテムも初めから持っている。持てる数は3個まで。
3個までは買いだめができるので、常に3つ買っておくようにしよう。

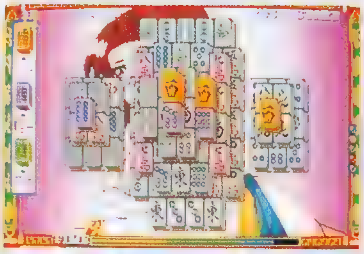
●馬良　95000P
バックアイテム。
プレイヤーの取った牌を、1手だけ戻してくれるアイテム。
このアイテムも、持てる数は3個までだ。常に買いだめしておこう。

●関羽　150000P
タイムアップアイテム。
牌を取ったときに回復するタイムの量をアップしてくれるアイテムだ。馬超のアイテムの強力版。

●水鏡　200000P
初めの40秒間、タイムをストップしてくれるアイテムだ。

●孔明　250000P
マーク牌にガイド。
プレイヤーがマークした牌に、常にガイドが付くようになる。1個マークすると、取れる牌がすべて表示されるというものだ。周瑜のアイテムの強力版。
このアイテムも、最初から持っていて、常に装備されている。売却はできない。

●劉備　350000P
謎のアイテム。出現法、効果など一切が不明。使うとどのような効果があるのだろうか?
これらのアイテムを有利に使って、ゲームをうまく進めていこう。



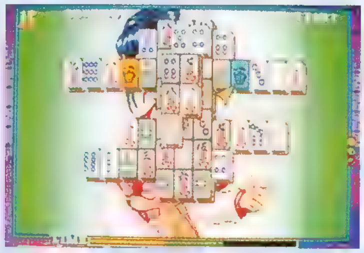
アイテムは使わなきゃもったいないぞ。

三刻志 ワンポイントアドバイス

では最後に、この三刻志のとっておきテクニックを紹介して終わりにしよう。2面や3面で終わってしまう人は、この基本テクニックを身につけて、是非とも再びトライしてもらいたい!

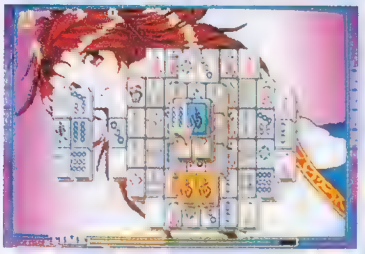
●字牌を優先して先に取る
字牌が3枚見えたら、基本的にはすぐに取ってしまっていい。一九牌と違って取り方は1通りしかないからだ。

●上下2辺取りで2手先3手先を読む
たとえば、2つの牌に挟まれてしまっている牌が取りたい場合、わざわざ横の牌を取らなくても、取りたい牌の上下を空けてやれば、すぐに取れる場合もあるのだ。
このように、上下辺や、上と横、横と下辺などの組み合わせでも取れることを常に考えていこう。



横に並んでいる牌も、上下が見えていれば取れるぞ。

●順子で取るか?刻子でとるか?の選択ポイント
まず、例題をみて、その牌が順子になっていたら、順子で取らないとハマる。
次に、1、1、1、と刻子で取る場合、1の順子にあたる2、3、の牌がどのへんにあるのかを確認してから取るようにしよう。
でないと、2、3、の牌が縦に重なっていたり、2つくっついていたりして取れなくなってしまうことがよくあるからだ。



本当に刻子で取ってもいいのか考えてから取ろうね。

3個ずつ画面にすべて見えていれば問題なく取れるが、ここの選択がこのゲーム最大のポイントだ。

●見えない牌はあとまわし
前の項目のように、順子で見えない牌があったらなるべく後回しにし、画面に見えている牌からどんどん取れるように手を進めていくのがポイントだ。

●オールバックの使い方
なかなか手づまりの見えにくいこのゲーム。オールバックが使いたくても、気づいたら手づまりだった、ということがよくあるだろう。
なので、オールバックが使えるように、必ず手づまり一歩手前で止まるように、いつでも取れる牌で、関係なさそうな牌を取らないで残しておくようにしよう。



手づまり一歩手前でとどまるようにしていくのだ。

オールバックしてタイムが少なくなっても、戻ったあとに牌をサクサク取っていけば、タイム回復もできて一石二鳥なのだ。

※ポイントは以上。ちなみに、各面のパターンは何種類かずつあり、全ステージ数は、なんと実践編で60面もあるそうだ(練習は全12面)。
非常にやりがいのあるこのゲーム。ちょっとしたヒマつぶしにもちょうど良いので、みんなプレイしてみよう。



囲んでパリン!囲んでパリン!

DANCING EYES ダンシングアイ

すばらしい!こ～んなパズルゲームを思いつくなんて!

担当：ずるずる

脱衣?いやいや、パズルっスよ!

ポリゴンを作ったパズルゲーム「ダンシングアイ」が登場!写真を見ると、おや脱衣もの?と思えるが、違うんです!（どこが?）パズルゲームなのです!

確かに上着がなくなってはいきますが、それが目的に?いや!うーむ…、まっいっか。まあそのあたりがこのゲームをやりたくなる要因なのでしょうが、パズルゲームである以上、クリアしていかなくてはそれは実現できないぞ!

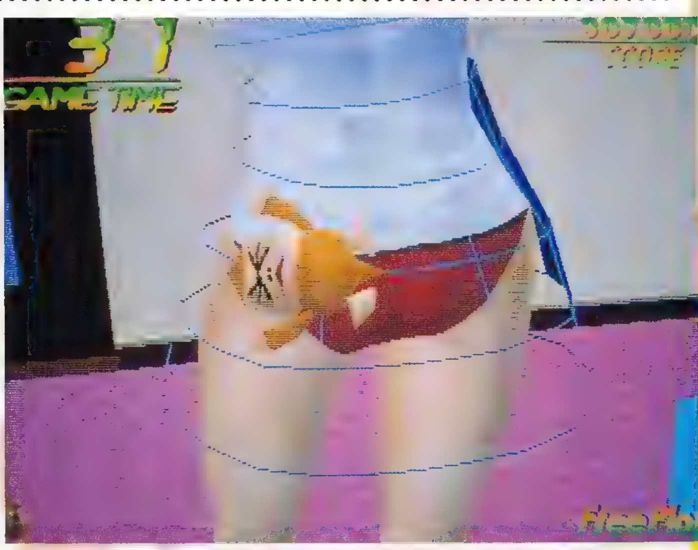
そこをチェックしていこう。



おおーっ!これはテニスをする格好かな?こ、この下は?



さてさてこの娘の下は何なのかなあ?



ほおーっ!体操着でしたか!違うことを考えている人もいた?

こう操作していくと…その下が見える!

このゲームで主役となるのが「猿」。この「猿」をコントロールして、ゲームを展開していく。

さてその操作方法だが、操作は、縦横に移動するためのレバーが1本と、押すとラインが引けるボタンが1個というもの。単純っしょ!

この操作系により、「猿」を動かし、写真にある「キャラクター」の服の上にある四角のマスをラインで囲んでパネルを消していくのだ。

1つを囲めることができると、その部分のパネルが消えて下の部分が見えてくるのだ。

おおーっ!と声が聞こえてきそう!全部のパネルが消せたらと思うと…もう!





「な～んだ簡単そーじゃん!」と思った方!ブーッです!

囲むのは確かに簡単ですが、それではつまらない。ちゃ～んと妨害する敵がいるのです。

「ぬおーっ!オレ様のジャマをするなーっ!」って声がゲーセン中に響きそう!意地でもはがすって感じで!

とにかく囲んでパネルを消

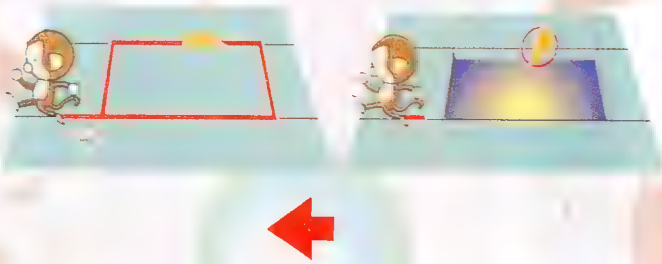




にゃ～んとこの人はスチュワーデスって人?盛り上がってきた!



していけばいいのだが、この消えるパネルを使って敵を殺すこともできるのだ！その方法は、上手に敵を消すパネルの上に誘導すればいい。そうするとその敵は爆発して死んでくれる。
あとはやるだけ！もう必死に動きまわって囲むしか！



アイテムも豊富！

ゲームをさらに楽しくするためにいろいろなアイテムが用意されている。
左にあるのがそのアイテムたちだ。
どれもこれも有利な展開にすることができるものばかりだが、ついこれらを取りに行こうとすると死んじゃうんだよね！





おっ！ソウルエッジのTシャツ！

ご褒美を求めて！

「キャラクター」の服の上のライン上を動いて囲んでいけばいいのだが、ボタンを押したままラインを引き続けてしまうと、敵に触れられてしまうので、引き続けていいのか、ボタンを離して戻したほうがいいのかを見切らないとダメ。
囲むことだけでなく敵を消すことも考えていないとね。
敵を上手に消しながら囲んでいければOK！調子に乗って一気に何枚もパネルを囲んでしまえばどーんとその下が見えるぞー！
無事に服を…いやパネルを全部消すことができるとそのステージがクリアとなる。
するとどうでしょう！上着のとれた「キャラクター」が、そのお姿で踊ってくれるぞ！
そーなんです！クリアしたご褒美として、そんな演出もついているのです！（ズームアップで見れるぞ）



設定を変えるとこーんなコミカルなものにも！


これならお子さんでも楽しめる。でもこっちも面白そう！





ぜ～んぶ消せるとご褒美の映像が見られる！さあご覧あれ！


もちろん男の子だっています！さ～て下はどうなってるのかな。

いかがでしょうか、このゲーム！3DCGにより立体面の上を動きまわって遊ぶパズルゲームってなかなか楽しいでしょ！妙に盛り上がるのは別のせいかもしれないけど、ハマるよ～これ！本当に！

エジプトチック・新感覚パズル登場

クレオパトラ・フォーチュン

X-55で人気のゲームがアーケードでもPLAYできるぞ。

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

基本ルール

このゲームは4方向レバー＋1ボタンで、レバーで操作、ボタンでブロックの回転。

そして上から落ちてくるブロックをうまく消していくというシンプルなルールなのでパズル初心者にもオススメだ。

ブロックの種類も豊富

上から落ちてくるブロックは基本的に、岩とその他（宝石や黄金の棺など）の2つで、1ブロックになっている（岩のみの場合もある）。ではどのようなブロックがあるのか紹介しよう。

●岩

小さい岩と大きい岩の2種類ある。

●宝石

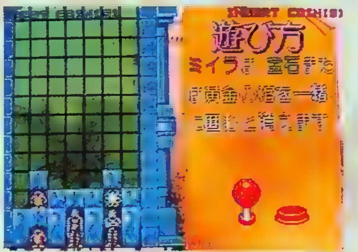
単体で消すことも可能だが、ミイラといっしょに囲むことで、単体では消せないミイラを消すことができる。

●黄金の棺

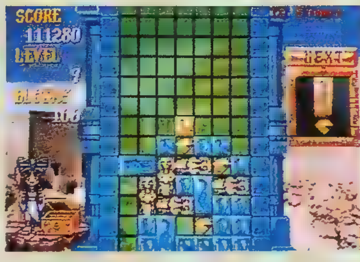
宝石と同じ。



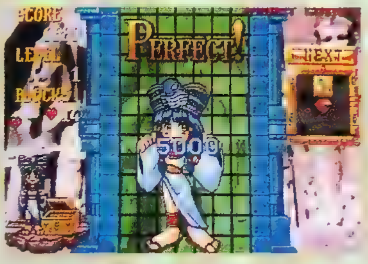
こんな感じで岩で囲んで消す。



ミイラは宝石などといっしょに囲むと消える。「並べ消し」でもOK。



これも囲み消し。すき間があってもかまわない。



全消しでパーフェクト!!グラフィックはいろいろ変わるぞ。

●ミイラ

これも小さいものと大きいものの2種類あるが、両方とも単体では「囲み消し」では消せない。

●ピラミッドストーン

同じブロックをすべてを消す。

ブロックの消し方

ブロックの消し方は基本的には2つある。1つは同じ種類のブロックを、横一列に並べて消す「並べ消し」。これの場合、そのブロックの大きさに関係なく、同じ種類であればどんなブロックでも消えてくれる。

そしてもう1つが、岩のブロックで周りを囲んで消す「囲み消し」。ただし、この場合に限って「ミイラ」だけは単体では消すことができないので注意。

このようにして消したときに、下に邪魔になるブロックがなければ、もちろんブロックはそのまま下に落ちる。これを利用して連鎖を作っていくことになる。くわしくは写真を見てもらえばわかるだろう。

点数かせぎも熱い!!

このゲームではいろいろと点数かせぎの方法があるので簡単に紹介しよう。

●大きく囲む

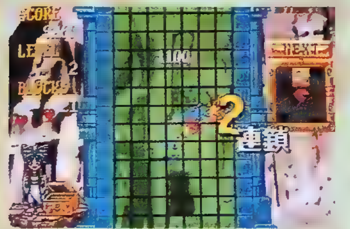
細めに囲むよりも大きく囲んだほうが点数は高くなる（ちなみに計算方法は面積などいろんな要素があるので、単純に何点とは言えない）。

●パーフェクト

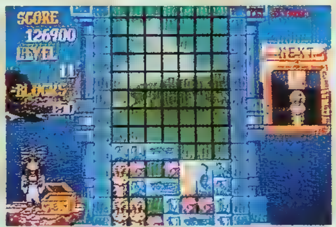
画面上にあるブロックをすべて消すと「パーフェクトボーナス」が入る。これはLVに応じて点数がどんどん上がっていくので、点かせする場合は必然的に狙っていくことになるだろう

●連鎖

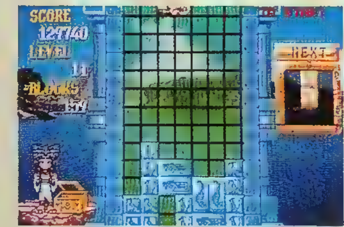
これも大きな点数が入るので狙っていくことになるだろう。もちろん連鎖をすればするほど点数は高いぞ。



連鎖で高得点を狙え!!



こうやって囲んで消すと…、

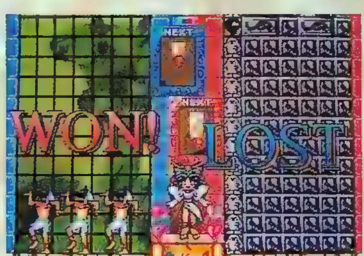


ブロックは下に落ちてこうなる。

さらに5連鎖以上連鎖すると、連鎖の点数の他に「連鎖回数×10万点」の特別ボーナスも加算されるのだ。

対戦プレイも熱いぞ

このゲームではこの他にも2人用での対戦プレイも可能になっている。1人プレイのときとはまた違った面白さがあるので、ぜひ試してほしい。



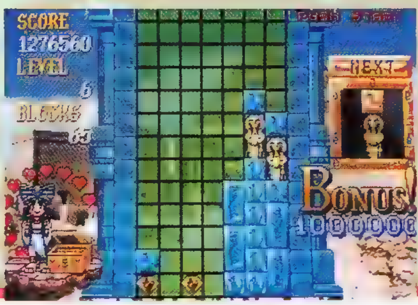
対戦も可能。左の男の動きがいい感じ。

このゲームは新しい要素も多く含まれていて、操作がシンプルなわりに点数システムなど奥が深く、またグラフィックに関しても背景はもちろんキャラの動きなど芸の細かい演出がいろいろと工夫されているのだ。

発売はもう少し先になるそうだが、期待して待っていてほしい。



こんな感じでうまく連鎖を組んでいくと…、



特別ボーナスが!!ちなみにこれは10連鎖の図。

"楽しい店"が
合い言葉!!



地下1階か㋘屋。
1階はゲームセンターの予定。皆さん、待ってます

㋘屋東京店が変わります!!

神田神保町本店10月26日オープン

■大感謝セール10日間ぶっ通し10月26日(土)~11月4日(火・祭日)

●商品=人気絶頂のときメモグッズ、MTGをはじめ、人気ゲームグッズの数々を山盛りてんこもり!

●福袋=超お値打ち品を用意するぞ!

●イベント=サイン会、ゲーム大会、クイズ大会など作家、編集・ライターも大協力。店員の知能指数の高さを実証するチャンス!乞うご期待!

▶具体的な内容は次号(11月15日号)でくわしく発表するぞ!



住　所:東京都千代田区神田
神保町1-26
TEL:03-3293-9069





福岡店11月にオープン予定!!

そこで、アルバイト募集!!

同人誌も沢山おくからね

おまたせしました!なんとかメドが立ちました。
場所は福岡市天神。
オープンは11月中の予定です。
いま一生懸命準備していますので、福岡の皆さん、
九州の皆さん、もう少し待ってくださいね。
ゲーメスト次号でくわしく発表します。

応募要項

<勤務地>マルゲ屋福岡店(天神市内)
<応　募>履歴書(写貼)と詳しい履歴書をお送り下さい。選考の上、面接日をご連絡します。
※面接は現地で行います。
※面接時の交通費は全額支給。
<送付先>株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル　TEL03-3293-9069
担当/都築(つづき)まで

天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

9月30日発売！ ゲーメストビデオ

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE



炸裂するサイキックフォースのカリスマ！
特別にPS版のオープニングアニメを収録！
サイキックファンは全員買いだ！

PS版用に作られたオープニングを完全収録し、セリフはすべてゲームと同じ声優を起用！もうノリは完全にアニメ番組！これまでとは、まったく違ったゲームビデオ！対戦、連続技もぜいたくに収録！

価格：4800円（税込）
商品番号：GV-28
収録時間：70分

ゲーメストビデオは、あなたの心に忍び込む



なにゆえにここまで稼ぐ!?
超硬派シューティングゲームビデオの集大成！
キャサ夫の魂の叫びが聞こえる…



大ヒット中の「バトルガレッガ」ビデオ！1300万点を越えるスーパープレイ！怒濤の弾避けはもう誰にもマネはできない！クリアしたいだけの人はもちろん、稼ぎのポイントや自爆ポイントなどもこれですべてわかる！そして全曲網羅のオリジナル曲収録のCD付き！

価格：5800円（税込）
特別付録：ミュージックCD
商品番号：GV-27
収録時間：70分

『バトルガレッガ』

ゲーメストビデオ **絶賛発売中！**

ゲーメストEXシリーズ　10月のラインナップ

ラングリッサーIII

サターン版

ソフトと同時発売！　予価980円（税込）

○人気シミュレーションが新バトルシステムを搭載してサターンに登場！
各シナリオ攻略はもちろんのこと、
詳細なデータを完全掲載！
究極の一冊です。



サイキックフォース

プレイステーション版

10月4日発売予定　予価980円（税込）

○アーケードで人気の3D格闘がサターン版で登場！EX編集部ならではの熱い攻略で君のハートを熱くする。この一冊で全てOK！



SPECTRAL TOWER

プレイステーション版

10月4日発売予定　予価980円（税込）

○やればやるほど熱くなる、ダンジョン型RPG。
登場キャラクターのデータ表を始め、敵キャラ、
アイテムなどを完全網羅。
描き下ろしコミックもついて堂々発売！



〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル　株式会社新声社

特別企画 秋の夜長はこのゲームをやれ！（SLG編）

ラングリッサーIII(SS)
ヒロインドリーム(PS)
提督の決断II(PS/SS)
戦闘国家(PS)
三国志V(SS)ほか



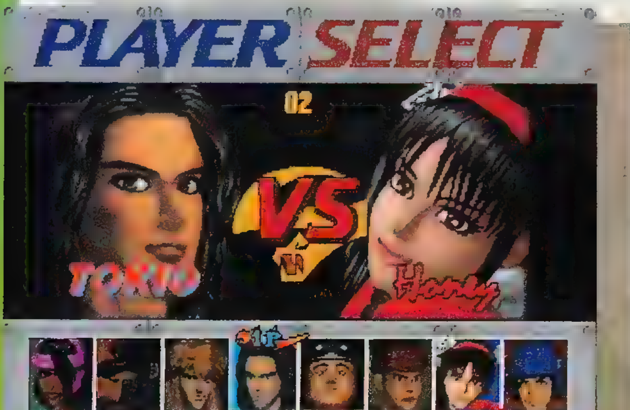
▲ラングリッサーIII
©NCS

ハンパじゃないぜ！　徹底大攻略!!

キミはもう手に入れたかい!?
サクラ大戦(SS)
SSだけのオリジナルストーリー…
機動戦士ガンダム外伝 I(SS)
システム&キャラ紹介
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(PS/SS)
PSでも健在、ペルソナ合体
女神異聞録～ペルソナ～(PS)
マニアックなあなたに…
キングスフィールドIII(PS)
真・豪鬼でのCPU戦大攻略!!
ストリートファイターZERO2(PS/SS)



▼ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
©1995,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



▲ファイティングバイパーズ©SECA Enterprises 1995,1996

キャラ別徹底攻略で～い!!
ファイティングバイパーズ(SS)
あるのはただ、殺、殺、殺……
刻命館(PS)

新作速報!! 発売が待ち遠しい！
ファイナルファンタジーVII(PS)
プリンセスメーカー・ゆめみる妖精(PS)
ワンダープロジェクトJ2(NINTENDO64)
ギャロップレーサー(PS)
伝説のオウガバトル(SS)
THE DEEP～失われた深海～(PS)
ウェディングピーチ　ドキドキお色直し(PS)

※内容等は変更になる場合があります。

Vol.22
定価:480円(予価)
好評発売中!

毎月第2・第4金曜日発売
GAMEST EX



●●●●●● 違いを見つけに来てください。●●●●●●

◆開催日◆ 毎月 第2・第4土曜日 開催予定

◆時　間◆ PM 2:30〜PM6 :00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

◆学院説明会◆ 随時受付中,地方（仙台､新潟など）でも説明会を開催します。

◆体験入学受付◆ 事前にハガキまたは電話にてご一報下さい。

◆体験内容◆ プログラミング授業やポリゴン実習など、本学院独自の教育に触れられます。さらに、今なら話題の3D対戦格闘ゲーム「バーチャル飛龍の拳」に会える。

ワンランク上の教育

1. ここまで学べる最先端授業



3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。



さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。

2. 安心して学べる小人数制



高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。



マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。

3. 就職率100%を目指す支援制度



企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。



最大１年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入。

※支援保証制度は規定単位を取得した学生が対象です。

'97年度入学案内書送付中　募集学科(全日制)　■ゲームクリエイター本科(2年制) 50名　■CGデザイナー本科(2年制) 50名　■マルチメディア本科(2年制) 20名

■研究課程　各本科修了後1〜２年間

■短期コース（３ヶ月.6ヶ月.1年）

■専攻　ゲームプログラミング/企画･シナリオ/ゲームサウンド/Macオペレート/DTP/DTV/グラフィック/CGキャラクター/CG･アニメ/イラスト/ゲーム マルチメディア/その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。

プロ養成機関

本物が学べる

カルチャーブレーン コンピュータアート学院

〒130　東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。

電話入学相談

☎ 03-3829-0867


CM放映中
10月1日より
願書受け付け
スタート!!
ゲームは創るほうが、面白い
随時学校見学・入学相談
Mon.〜Sat. 9:00am〜7:00pm
(Sun.&Holidayのみ9:00am〜5:00pm)
ゲームクリエーター・CG・コンピュータミュージックの勉強をしてみたいと考えている君たち。一度学校見学をしてみませんか。ここでは、実際にプロと同じ機材に触れることができるし、プロの先生のアドバイスが受けられるんだ。東京デザイナー学院をはじめ全国の姉妹校で臨時学校見学・入学相談を行っています。お友達もお誘い合わせの上、お気軽にお越しください。(予約不要)
Design & Sound
ゲームクリエーター・CG・コンピュータミュージックの本格教育
ゲームのプロを目指す君たちに、あらゆるコースが勢揃い
COURSE INDEX
■ゲームクリエーター
■グラフィックデザイン
■コンピュータグラフィックス
■イラストレーション
■アニメーション
■コンピュータアニメーション
■サウンドクリエーター
■コンピュータミュージック
■コンピュータ映像
■コンピュータフォト
■マルチメディア
その他コース他数!!但し、学校により若干コースが異なります。
学校法人 東京デザイナー学院
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-11
【無料お問い合わせ番号】
0120-62-6006
学校法人 東京ビジュアルアーツ
〒102 東京都千代田区四番町11
【無料お問い合わせ番号】
0120-64-6006
学校法人 大阪デザイナー専門学校 〒530 大阪市北区堂島2-3-20 0120-59-2299
学校法人 ビジュアルアーツ専門学校 大阪 〒530 大阪市北区曽根崎新地2-5-23 0120-69-2299
学校法人/専門学校 東京デザイナー学院名古屋校 〒460 名古屋市中区栄5-1-3 0120-7575-38
学校法人/専門学校 名古屋ビジュアルアーツ 〒460 名古屋市中区栄4-16-23 0120-7575-48
学校法人/専門学校 九州デザイナー学院 〒812 福岡市博多区博多駅前3-8-24 0120-474-923
学校法人/専門学校 札幌デザイナー学院 〒060 札幌市中央区大通西9-3-12 0120-129-014
兵庫県認可 神戸デザイナー学院 〒650 神戸市中央区東川崎町1-8-1 オーガスタプラザビル16F 0120-35-2299
学校案内・募集要項をご希望の方は、右の無料資料請求券をハガキに貼って住所・氏名・電話番号・学年・学校名を明記の上、希望校の住所宛てにお送り下さい。
無料資料請求券 ゲーメスト 96/10



セガ・オフィシャルビデオ　ゲーム速報版
SEGA
絶賛発売中
税抜¥2,000
税込¥2,060
Virtua Fighter 3
THE BATTLE BEGINS
ついに登場バーチャファイター3!!
ゲーム発売に先立つ初公開映像がこれだ！
新キャラクター「梅小路葵」を始めとする「VF3」の最新初公開映像を一足早くお届けします。ゲーム映像の他にもAM2研スタッフのインタビュー等、セガならではの映像が盛り込まれた「VF3」魅力満載の速報版ビデオ！
NEW CHARACTER
梅小路　葵
Aoi Umenokoji
NEW CHARACTER
鷹　嵐
Taka-Arashi
結城　晶
影　丸
ジャッキー・ブライアント
サラ・ブライアント
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
リオン・ラファール
舜　帝
カラー/ステレオHi-Fi/20分/COVC-4790　発売元:(株)セガ・エンタープライゼス　販売元:日本コロムビア
© SEGA1996
セガ・オフィシャル
ビデオライブラリー
好評発売中
各税抜¥4,800/税込¥4,944
VOL 1
ファイティング
バイパーズ
COVC-4724
VOL 2
バーチャファイター
キッズ
COVC-4725
VOL 3
電脳戦機
バーチャロン
COVC-4726
VOL 4
ラストブロンクス
東京番外地
COVC-4728
VOL 5
ソニック・ザ・
ファイターズ
COVC-4727
VOL 6
ナイツ
into dreams
COVC-4789
日本コロムビア株式会社


ピンチもチャンスにキャラチェンジ!!
タッグの掟はあまくない!
NEO GEO
SNK
The Future Is Now
新製品


初体験。
対戦システム拡張ボードで、
最大4人まで参加できる
マルチプレイヤーバトル
が可能になる!
風雲 SUPER TAG BATTLE TM
システムの融合と進化。これがハイブリッド格闘アクションだ。
※対戦システム拡張ボードはMV-1B(日本国内仕様)基板にのみ対応
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
©SNK 1996
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です。



画面は開発中のものです。


X-MEN vs. ST
これは事実だ。
ありえない事が起こった。
頂点を極めた者たちの、
限界(リミット)をはるかに越えた激突。
世界を揺るがすミラクルバトル。
この奇跡を、見逃すな!!
MARVEL COMICS
X-MEN™
VS.
STREET FIGHTER
エックス-メン VS.
ストリートファイター
●日米ヒーロー夢の共演!!ついに「X-MEN」キャラと「ストリートファイター」キャラが激突!!
●2対2タッグが新しい!!
「ヴァリアブルヒーローバトル」システム!
思いのままに2人を操り、相手チームをぶちのめせ!!
●ありとあらゆる行動が可能。爽快なプレイアビリティを追及!
バトルフィールドを無尽に駆け抜けろ!!
MARVEL COMICS X-MEN TM & © 1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ゲーメスト
October 10.30 1996
No.182
平成8年10月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第23号通巻第182号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22445-10／30 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan
T1022445100533